O MELHOR DE GAMEPRO

MASTER ▲ MEGA DRIVE ▲ GAME GEAR ▲ CDs ▲ ARCADES

SUPERGAME

Sonic voltou!
Ainda mais veloz

STREET
Três dicas exclusivas para Mega Drive

- Eternal Champions
- Phantasy Star IV
- Bart's Nightmare

Sete jogos de Master!

Atari de 64 bits! Veja os primeiros jogos

GRÁTIS
Um poster incrível de Sonic Spinball

GamePlus

NOVEMBRO 93 Nº 28 CR$ 520,00
28
9 770104 203003

Detone um novo visual.

ETIQUETAS
TERMO-PLIC
HACO

Etiquetas para você aplicar com imaginação e criatividade.

8 PERSONAGENS DE VÍDEO GAMES PARA VOCÊ ARREPIAR POR AÍ!

GALPÃO DOS ELETRÔNICOS

FONE: (011) 826-0022
FAX: (011) 826-1590

65 anos

HACO Etiquetas

SÃO PAULO
FONE: (011) 536-8477
FAX: (011) 241-0794

RIO DE JANEIRO
FONE: (021) 542 6845
FAX: (021) 542-5665

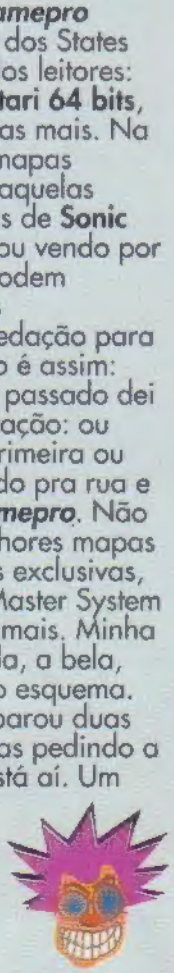
BLUMENAU
FONE: (0473) 22-7000
FAX: (0473) 22-4025

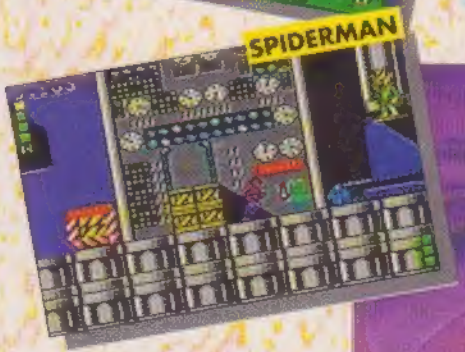
SUPERGAME

Carta do Chefe

SG, o Romário das revistas de videogame!

Parabéns. Você, obviamente um cara inteligente, acaba de adquirir a melhor revista de videogames da Galáxia. Os mais espertos comprem dois exemplares: uma para ler e outra para colecionar. Motivos para colecionar a SG não faltam! Este mês tem: **Eternal Champions**, **Phantasy Star IV**, o novo **Turtles** e muito mais. O meu entendimento pessoal com a ***Gamepro*** garante o melhor dos States para meus queridos leitores: **Sonic Spinball**, **Atari 64 bits**, entre outras coisitas mais. Na ***SG***, você ganha mapas incríveis - nada daquelas fotinhos mixurucas de **Sonic Spinball** que andou vendo por aí. Como vocês podem observar, botei os vagabundos da redação para trabalhar. Comigo é assim: sem moleza. Mês passado dei um ultimato à redação: ou traz notícias de primeira ou mando todo mundo pra rua e fico só com a ***Gamepro***. Não deu outra: os melhores mapas da Galáxia, dicas exclusivas, lançamentos de Master System que não acabam mais. Minha secretária, Gazela, a bela, também entrou no esquema. Ela, a bela, já separou duas toneladas de cartas pedindo a volta do poster. Está aí. Um sensacional cartaz de **Sonic Spinball**, todinho de graça.





Sumário

MEGA	
ETERNAL CHAMPIONS	8
PHANTASY STAR IV	10
TURTLES TF	12
SONIC SPINBALL	14
ZOMBIES	18
ADDAM'S FAMILY	18
BART'S NIGHTMARE	20
CHUCK·ROCK 2	22
ALADDIN	26
STREET FIGHTER II	28

MASTER	
SEIS LANÇAMENTOS	38
SPIDERMAN	40

CD	
SILPHEED	32

CARTAS	4
ROLA LÁ FORA	6
SUPERDICAS	36
GAMEPLUS	42
CLUBE DO CHEFE	48

O Chefe está cada vez mais animado com as gloriosas capas da Supergame. Ele gostou tanto da última que deixou o mesmo ilustrador fazer esta. Um fato inédito. A grande honra é de Valentim Keppk.

CARTAS

FURO!

Que furo! Na revista 24, páginas 30 a 32, vocês inverteram totalmente o nome dos chefões de **SF II**. A sequência é esta: Balrog, Vega, Sagat e M. Bison. Vocês colocaram: M. Bison, Balrog, Sagat e Vega. Quando vão inventar um "mortal kombat" para pegar os chefões?

Renato Rodrigues Roehrs
Sapucaia do Sul - RS

RdC: Caro Renato, não invertemos nada, apenas usamos a versão do Japão, na qual a ordem é exatamente aquela, tá? Muitos leitores ficaram com a mesma dúvida que você, então aproveito e respondo a todos: tá certo! Quando piar o tal combate mortal vocês serão os primeiros a saber, palavra do Chefe.

BILÍNGUE

I yet send two letters and you don't still published. If don't publish this, I desist. But if publish: why you don't send posters? And you said the Supergame's magazine arrive fortnightly in the newstand, why don't arrived? Do you liked this letter?

Marcelo Cardoso Tabosa
Caruaru - PE

RdC: Dear Marcelo, are you OK? I hope so! Your english is almost yanomami, but I can understand. English is like videogame, you need to practice, more and more. I loved your letter, I'll not send posters and I said that GamePlus will arrive fortnightly. I Kiss your hands!

DELÍCIA

Alô, querido pessoal da *SG*. Essa é minha segunda carta. Vocês já responderam uma, mas não foi como eu queria. Quero que esta seja publicada ou vou denunciar que vocês discriminam cidades do interior do Rio Grande do Sul. Ô, Chefinho, faz o favor de publicar minha cartinha, pelo amor de São Mega e do nosso louvado Sega Senhor, please! Se a cartinha for publicada, mando um docinho que minha vó faz que é uma delícia!

Diego S. Garcia
Santo Antonio das Missões - RS

RdC: Pronto tá aí tua carta, guri. Imagine se discrimino cidades do interior do Rio Grande. Além do mais eu não resisto a doce de vó, de jeito nenhum, tchê! Pode mandar. Mande aos cuidados da minha secretária, tá? Se a cambada chega antes e descobre o meu docinho, já era!

PHANTASY STAR

Para a *SG*. É a 5ª vez que escrevo com a mesma pergunta: A Tec Toy lançou, ou vai lançar **Phantasy Star** para Mega, em português? Quando? E **Street Fighter II** e o controle Fighting Pad 6B? Publiquem minha carta, já é a quinta! Como me torno assinante da *SG*, já tentei o telefone, mas só dá ocupado.

Jefferson de Almeida Camargo
Laranjal Paulista - SP

RdC: Quanto à assinatura já mandei providenciar, fique frio. A Tec Toy está trabalhando na tradução de Phantasy Star 2 e 3 para Mega, a data de lançamento não foi definida. O controle já foi lançado e Street Fighter já está rodando em todo lugar. Está sensacional, dê uma olhada nesta edição. Escreva sempre, um grande abraço.

DETONANTE

Dá-lhe Big Boss, arregaçando no **Shinning Force**, adorei a matéria e não vejo a hora de ver a conclusão. Chefe, a *SG* do **Alladin** realmente detonou ainda mais na matéria sobre **Mortal Kombat**. Estou vendendo um Magicom para Mega a SNes (011) 853 5525. Congratulations.

Luiz Augusto
São Paulo - SP

RdC: Espaçoso? Quase nada! Mas sabe reconhecer a qualidade das nossas edições, é o que basta! Luiz, dei uma força para você adiantar o seu negócio, OK? Continue ligado que a revista está ainda melhor. Pode acreditar.

"Essa idéia de juntar *SG* com *GamePro* foi maravilhosa! Nunca vi nada igual em toda minha vida de gamemaníaco"

Rogério Lira Aranha
Salvador - BA

"*SG* is the best of the best of the world"

Fernando Siqueira Marques
Presidente Prudente - SP

"A parte gráfica é ótima e os argumentos tão bons que parecem que saíram do New York Times"

Fabrício Eduardo Ferreira
Pindorama - SP

"Quero parabenizá-lo por ter a melhor revista do Brasil, da América Latina, do mundo, do universo, etc"

Cristiano Bernardino Moreira
Sapucaia do Sul - RS

"Grande idéia de unir a melhor revista norte-americana (*GamePro*) com a melhor sul-americana (*SG*). Agora as outras ficaram de vez para trás"

Rodrigo Wolf
Cascavel - PR

ESCREVAM!

O Chefe quer saber o que vocês acharam das mudanças todas. Revista Supergame - Caixa Postal 9442 São Paulo, SP - CEP 01050-970

NOSSAS FICHAS TÉCNICAS

BUBSY		Accolade
16 Mega	Fases: 16	E.U.A.
2 Jogadores	Ação	Password
Gráfico	★ ★ ★ ★	
Som	★ ★ ★	
Dificuldade	★ ★ ★ ★	
Fun Fador	★ ★ ★ ★	

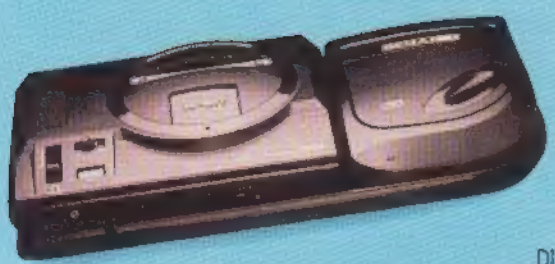
A ***Supergame*** conta agora com 2 fichas técnicas novas. A das páginas importadas da ***Gamepro*** é dividida em 5 categorias diferentes: gráficos, som, controle, diversão e desafio, com notas que variam de meio em meio ponto, de 1 a 5. A ficha de ***SG*** é dividida em 4 categorias - gráficos, som, dificuldade e fun factor (diversão) - com avaliações que variam de 0 a 5 estrelas.

GALPÃO LIBERA O JOGO POR MAIS 5 MESES (INCLUSIVE PARA O RIO DE JANEIRO).

A promoção "Tec Toy de Graça para os Fregueses do Galpão" vai pegar fogo com os últimos lançamentos da Tec Toy. Agora até 31/12 você também compra Sega CD, Master System Super Compact, CD Games, Mega Drive Control Unit, Menacer e recebe cupons para trocar por qualquer produto Tec Toy. Aproveite. Nunca foi tão legal ganhar dinheiro com jogo.

SÓ PARA LOCADORAS

FOX



DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO

TEC TOY

GALPÃO DOS ELETRÔNICOS

ONDE O PISO É DE CIMENTO PARA AGUENTAR O TOMBO DOS PREÇOS.

BARRA FUNDA: Av. Norma Pieruccini Gianotti, 327 - Travessa da Av. Rudge, 550.

TEL.: (011) 826-0022 - FAX: (011) 826-1590

Representantes Oficiais: Brasília/DF: CVA (061) 351-0292 • Porto Alegre/RS: Cláudio (051) 249-8184 • Rio de Janeiro/RJ: Arthur (021) 590-7043 • Olinda/PE: Lumares (081) 432-2507 • Curitiba/PR: Marins (041) 243-5509 • Fortaleza/CE, Terezina/PI e São Luiz/MA: Raja (085) 221-6753 • Maceió/AL e Aracaju/SE: Delta (082) 232-1855/326-1825 • Balneário Camboriu/SC: Sirone (0473) 67-2139 • Belo Horizonte/MG: Reinaldo (031) 826-1963 • João Pessoa/PB e Natal/RN: Ariosvaldo (083) 231-1694 • Campo Grande/MT e Cuiabá/MS: Visão (067) 384-5987 • Montes Claros/MG: Norte de Minas (038) 212-1586/221-3888 • Juiz de Fora/MG: Zona da Mata (032) 215-3156 • Santos/SP: José Eduardo (0132) 38-9523 • São Paulo/SP: Renato (011) 942-7419 • Salvador/BA: Fernando (071) 248-6026/351-0601

ROLA LÁ FORA

A ATARI VOLTA COM TUDO E LANÇA O PRIMEIRO

JAGUAR

The Desk Jockey

Três chips, cinco processadores, 64 bits, tecnologia RISC, controle de 17 botões e um preço de apenas US $200. Acredite se quiser, mas estamos falando de um Atari! E não são apenas planos. O console deve estar nos mercados de Nova York e São Francisco já no mês de outubro. Ou seja, a partir de já. Em vez de mostrar só o aparelho, como fazem algumas revistas concorrentes, o Chefe ligou direto para mim na ***Gamepro*** e pediu que eu fizesse uma matéria com muitas fotos de jogos. E quando o Chefe "pede", a gente faz rapidinho. Assim que saia o aparelho, mando um para a GAZELA aí na ***SG***.

Controle com 17 botões

Este é o Jaguar

CYBERMORPH

Uma viagem única em um mundo de polígonos tridimensionais, onde você tem plena liberdade para pilotar em qualquer direção. Você comanda a nave protótipo Cybermorph. Com técnicas de animação utilizadas em filmes como "Exterminador do Futuro 2", sua nave pode adquirir novas formas aerodinâmicas automaticamente, ganhando velocidade e resistência aeólica (do vento). Versão melhorada de **Starfox** e **Silpheed**.

Voe por cidades inteiras

Os "pods" são o alvo principal

Divirta-se com os escudos

Ligue o turbo e passe direto

A garota fornece informações

Essa passou perto demais

Estas máscaras são mortíferas

Não faltam inimigos

Menos um: faltam só 999,999

Todo mundo quer a mamãe

Vacilou, dançou

SEIS FORMATOS DA CYBERMORPH

Still Morph

Accelerated Morph

Reverse Morph

Descending Morph

Ascending Morph

Banking Morph

VIDEOGAME DE 64 BITS POR APENAS US$ 200!

ALIENS VS PREDATOR

Alta jogabilidade tridimensional num estilo que lembra muito o **Wolfenstein 3D**. Você pode jogar com o Alien, o Predador, ou com o Mariner. Sobreviver aos perigos espalhados nos zilhões de setores da base é uma missão quase impossível. A interface permite a você ir e voltar em qualquer direção. Disponível em janeiro.

Inteligência + força

O s Aliens não têm medo

Estes abraços matam

Fechar portas ajuda mas...

CHECKEPED FLAG

Simulador em 3D, onde você pode dirigir em qualquer direção. Sequência de jogo de Lynx previsto para 1994.

Você poderá escolher entre 4 perspectivas diferentes

TINY TOON

Montana Max conseguiu botar as mãos no Conversor Titoonium-Gold e está pronto para capturar todo o Titoonium do planeta, o que pode prejudicar a saúde dos desenhos animados para sempre. A turma da Warner embarca numa aventura em side-scrolling para impedir os planos de Max. Disponível no início de 1994.

Apertem os sintos!

Vamos salvar o planeta

CRESCENT GALAXY

A Atari transformou uma velha história (de um velho jogo....) numa versão side-shooter de 64 Bit. A ação consiste em guiar Trevor o Jaguar, e seu co-piloto Cutter o gato, através de cinco mundos hostis (10 fases no total), rumo à Crescent Galaxy. Os inimigos renderizados em 3D apresentam uma excelente textura em gráficos de profundidade.

Este jogo já está disponível

Cutter é seu braço direito

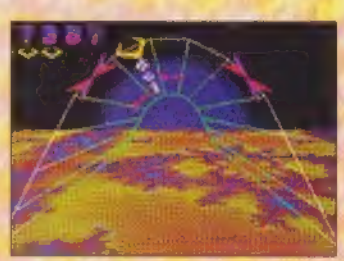
Os sprites são bem grandes...

...mas não provocam slowdown

TEMPEST 2000

Original do arcade, este shooter usa gráficos vetoriais. A grande novidade é a inclusão de um novo modo em 3D chamado 2000

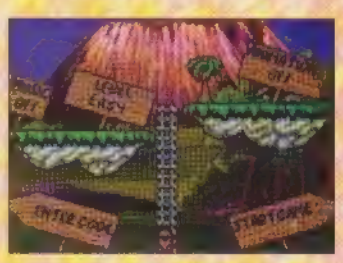
Este jogo é para "veteranos"...



...como o velho e bom Chefinho

EVOLUTION

Versão Jaguar de **Humans**, um grande sucesso de Mega Drive. O objetivo é guiar os homens da caverna através de 80 fases.



Um jogo pré-histórico

Não podiam faltar dinos

Eternal Champions

Um jogo de luta feito para desafiar *Street Fighter*

Como lutar até a morte se você já está morto? Este é apenas um dilema menor para os nove artistas marciais em **Eternal Champions**, o quentíssimo novo jogo de luta da Sega.

Morte Grandiosa

Eternal Champions é um feroz jogo de luta, tipo "one-on-one", com o qual a Sega espera concorrer com **Street Fighter II** nos consoles. A história se passa no ano de 2225. Os nove personagens do game já estão mortos e vêm de diferentes eras. Todos tiveram a mesma experiência: morte prematura. Todos foram trazidos de volta à vida por uma poderosa entidade sobrenatural, chamada de o Campeão Eterno. O objetivo desse ser é descobrir qual o melhor lutador de todos os tempos e definir seu sucessor. Este jogo tem tudo para ser um forte concorrente de **SF II**, inclusive com direito à coroa de rei dos jogos de luta. Cada artista marcial tem o seu show à parte, com seu estilo de luta próprio e uma média de 35 movimentos cada um, incluindo até técnicas mágicas. Para alimentar ainda mais a ação, este cartucho-monstro, de nada menos que 24 megas, deve ser jogado com o novo controle de seis botões da Sega e o periférico Activator (ver na SG 20).

Descance em pedaços

Eternal Champions está prometido para dezembro deste ano, nos States, quando deverá entrar no restrito clube dos jogos de luta de primeira time. Em outras palavras, este cartucho vem com tudo.

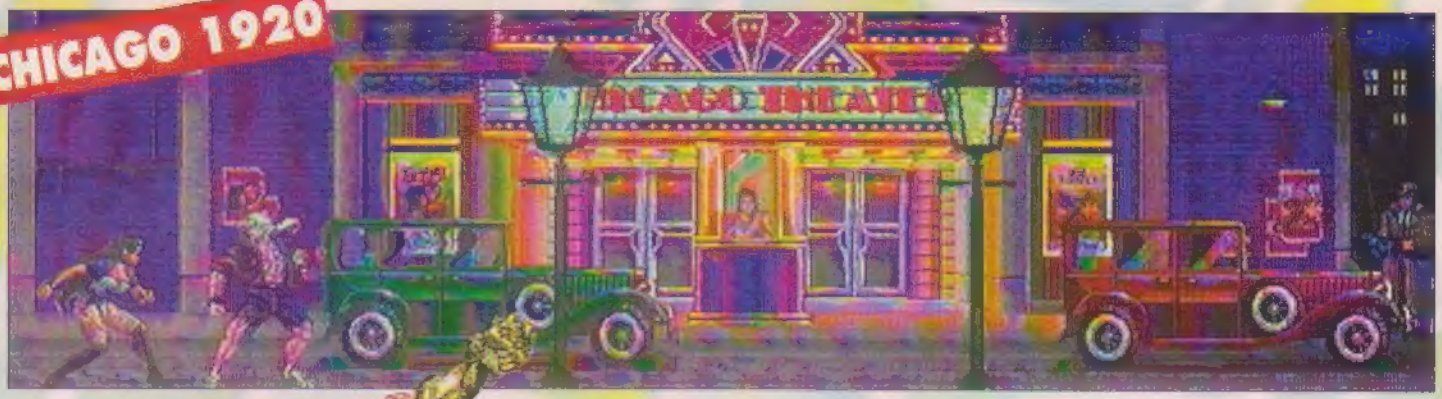
Luta e violência. Quer mais?

24 megas de pura pancadaria

Uma pequena amostra dos gráficos de Eternal Champions

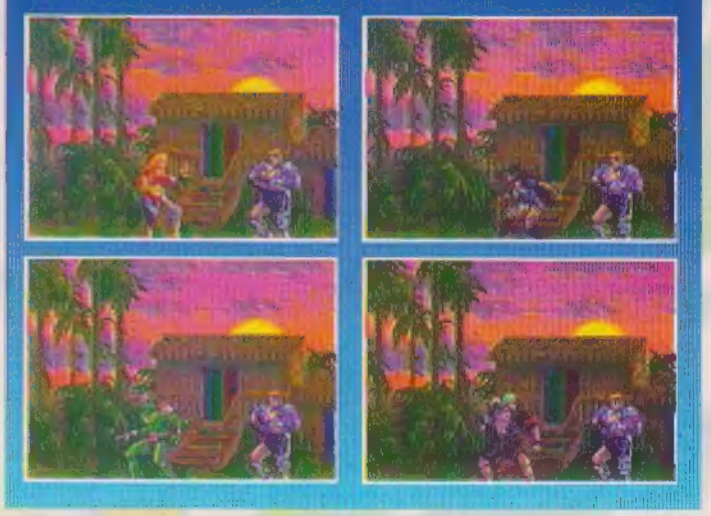
Shadow é uma assassina profissional que foi traída por sua corporação (orquídea negra). Foi eliminada cruelmente pelos seus comparsas

CHICAGO 1920



O único amor da vida de Xavier foi a ciência. Viveu por volta do ano 1692. Foi queimado pelo povo de Salem como herege

ESCOLHA SEU LUTADOR



Outro golpe especial de Larcen

Shadow é mortal quando usa suas armas ninjas

Homem-aranha vs. mulher gato

Larcen e seu Twirling Fan Attack

Larcen Tyler viveu na década de 20, durante a era dos gangsters nos EUA. Um perigoso ladrão. Mesmo com todas essas qualidades nunca desejou matar outra pessoa. Acredite se quiser...

Todos lutam pela imortalidade

PHANTASY S

Carro-chefe em RPGs da Sega arrasa de novo

No dia 8 de dezembro de 1987 foi histórico para o videogame. Saiu então a primeira versão de **Phantasy Star** para o Sega Mark III (nome do Master System no Japão). Na época, RPG era novidade, mas o cart teve boa aceitação e fez sucesso. A continuação da saga viria anos depois, em março de 89, com **PS II**. O sucesso foi tanto que obrigou a Sega a apostar às pressas num novo título. Em abril de 90 surgia o **PS III**. Três anos depois, **Phantasy Star IV** promete ser o melhor da série, com inovações e personagens que lembram os das séries anteriores. Mil anos após **PS II**, a aventura agora se passa no planeta Motavia, em Piata. O reitor da Motavia Academy designa uma missão especial para os hunters Layla e Ludy: exterminar monstros no calabouço da universidade.

Novo comando: consult, onde se podem obter mais informações

Um dos demos iniciais do jogo. Detone os monstros

Com o comando status veja a condição de cada personagem

Cada integrante tem seu modo particular de batalha

Três vezes mais potente

Boa parte dos 24 Mega foram reservados aos gráficos. Cenários de fundo ou de primeiro plano, da batalha ou do Field (campo), estão formidáveis. Nem se comparam aos antecessores, uma vez que **PS III** tinha "apenas" 8 Mega de memória. Em tempo: a animação está no mesmo nível que os gráficos, fabulosa!

As batalhas são animadas mas o fundo era negro

Fundos foram colocados. Os movimentos eram fracos

Além dos belíssimos cenários, as animações rápidas e suaves reproduzem nos mínimos detalhes as características dos guerreiros

GUERRA QUENTE

São sempre 5 guerreiros em seu grupo. Basicamente, 4 fixos mais um, dependendo do evento. Cada um tem suas técnicas de combate específicas, implicando estratégias variáveis.

Ludy

É o protagonista. Ex-delinquente juvenil, agora é um hunter novato de 16 anos. Suas habilidades com a espada são de primeira e luta pela justiça

Fal

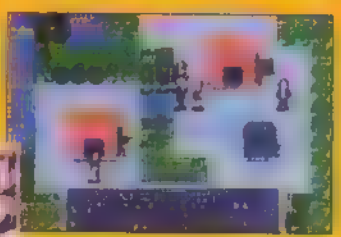
No projeto original seria Nei. Mas, das seguidas modificações surgiu Fal. É a heroína, embora esconda muitos mistérios

Slay

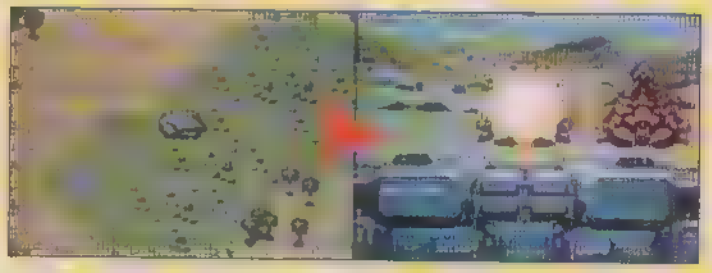
Mago com inúmeras técnicas de combate. Ainda que faça parte do grupo não vai muito com a cara de Ludy

STAR IV

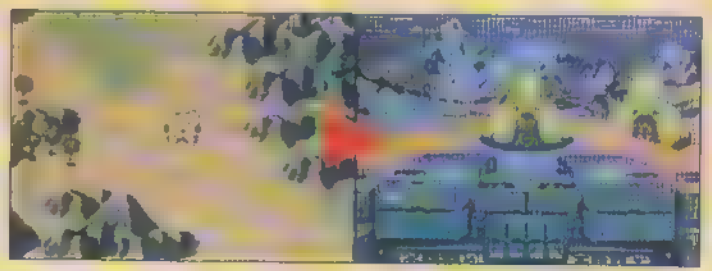
A EVOLUÇÃO DO CLÁSSICO



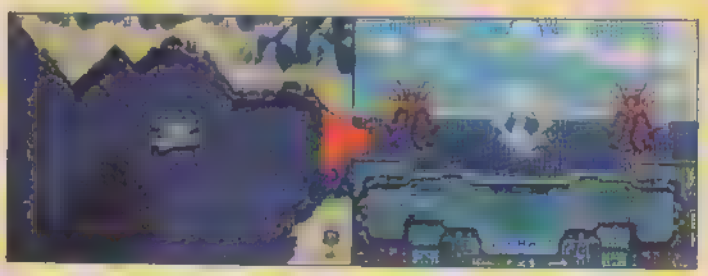
Veículos para todo tipo de solo



Em Phantasy Star IV pode-se combater dentro das máquinas. Você ficará quase invencível. O Land Master é um veículo para planícies

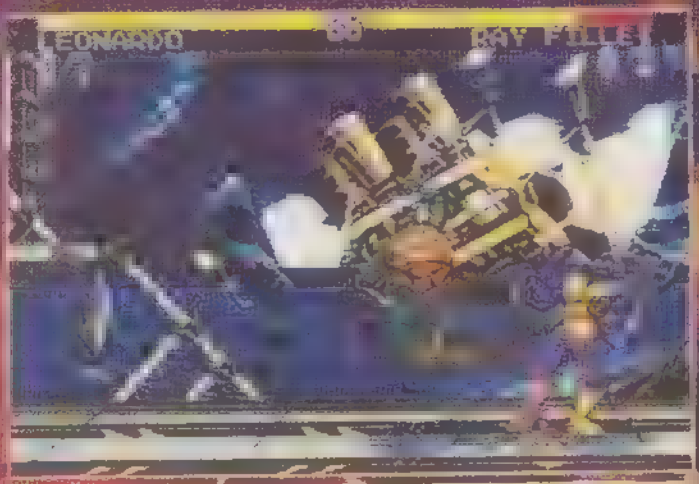


O Ice Dagger é usado em áreas com clima glacial. As barreiras de gelo podem ser destruídas com uma broca gigante



O hovercraft Flow Mover funciona bem em terra e mar. Tem uma movimentação muito ampla, além de ser muito destrutivo

A Konami volta a atacar o Mega com as Tartarugas Ninjas. Mas essa não é apenas uma continuação do manjado jogo de aventuras, trata-se de um estonteante jogo de luta no estilo mano-a-mano. Você pode escolher entre 8 personagens incluindo os heróis e os vilões. Além de desferir golpes normais e especiais, pode-se provocar o adversário, todos ao seu estilo. No modo de 1 jogador, escolha sua tartaruga e enfrente seus inimigos e companheiros (o clone deles). Mas o quente nesse jogo é mesmo o duelo entre 2 jogadores. Pizza time!



Gráficos e ação de primeira fazem desse cart uma obra-prima

Você enfrenta também seus clones. Mostre sua habilidade

Os golpes especiais são acionados do modo tradicional

Escolha entre melhor de 3, de 5 ou de 7. Mais equilíbrio

Radoukens covers também não podiam faltar num jogo de luta

Os tartarugas voltaram mais crescidinhos

Você pode optar entre lutas em 8 dimensões diferentes

Até April está nessa, no melhor look Blaze de Streets of Rage

A PANCADARIA ROLA SOLTA. SERÁ QUE VAI ACABAR EM PIZZA?

Krang aprendeu com Dhalsim. Só falta o teletransporte

IT'S NOT ALL

IT'S ALL

ALL STARS

Sonic Spinball: Robotnik's Pinball Revenge

por Anjo Terrestre

O porco-espinho favorito de todos está de volta numa aventura completamente nova para o Mega Drive. Em **Sonic Spinball**, disponível nos States a partir de novembro, você e seus amigos poderão jogar Sonic e Pinball (fliperama) ao mesmo tempo. O arquinimigo do porco-espinho, o diabólico Dr. Robotnik, não desiste nunca. Justo quando Sonic estava prestes a voltar à floresta numa boa, descobre que Robotnik retornou à sua fortaleza Volcano Veg-O. Lá dentro, ele está usando lava de vulcão como combustível para sua última sinistra invenção mecânica: o conversor Veg-O. O plano nefasto e fedorento do doutor é usar o conversor para transformar Tails, a pequena amiga de Sonic, em algo...bem...nem queira saber!

Você terá que "flipar"

Para deter o Dr. Robotnik, Sonic precisa penetrar nas defesas da fortaleza Veg-O, com um estilo completamente novo de super ação. A fortaleza é defendida bravamente por um elaborado sistema de defesa no melhor estilo Pinball. Sonic terá de chocar-se, saltar, ricochetear, girar, sacudir e voar através de cada um dos quatro imensos mundos de pinball da fortaleza. Cada mundo tem rampas, plataformas, indicadores secretos de bônus e uma tonelada de experiências com maquinarias do Robotnik. Para escapar de cada mundo, o nosso porco-espinho favorito tenta coletar todos os Power Emeralds. Ele encontrará esmeraldas nos inúmeros quartos secretos de cada área. Bônus especiais rondam todas as salas dos chefes de fase, onde Sonic enfrenta Robotnik cara-a-cara, mais uma vez. Dada a sua popularidade, você pode apostar que teremos pelo menos uma nova aventura de Sonic a cada ano. É bem legal ver o porco-espinho sair de sua rotina num jogo original.

Sega
Disponível: Novembro

É só pegar uma Power Emerald que Sonic fica feliz da vida

Este bichinho tóxico adora um porco-espinho gordinho

Sonic rema para fora de perigo numa lata de lixo

Multiplique o número de bolas para marcar mais pontos no jogo

As cavernas tóxicas são bem nojentas; Sonic jamais moraria num lugar desses

Sonic [illegible] das cavernas [illegible] e aproveita para pegar uns anéis

Robotnik aparece cada hora de um jeito diferente, mas sempre bem feioso

Com estas três Power Emeralds você pode pular para a próxima fase

Robotnik está no coração do sistema de defesa da máquina de fliperama

Sonic Spinball tem todos os elementos de Pinball

Se Sonic cair na Casa de Lava vira Tostex bem fritinho na hora

Use este lolie da Casa de Lava para pular para outros pontos no mapa

Bata nestes pássaros estranhos para deixá-los sem poderes

THE MACHINE

Dê uma olhada no tamanho da encrenca que está esperando por você

Acenda todas os indicadores de bolas da máquina para ganhar um bônus

As Power Emeralds estão escondidada nos lugares mais difíceis de alcançar

Esta é a Máquina. Boa Sorte

Não entre na engranagem

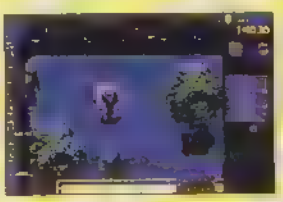
ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS

Escolhe entre dois jogadores: Zeke e Julie

O jogo **Zombies Ate My Neighbors** é um multi-scrolling de ação com elementos de shooting que extrapola em matéria de diversão. A ação consiste em atirar nos vários tipos de seres do além que invadem a tela constantemente. Depois de conquistar a galera da Nintendo, chegou a hora dos Mega-maníacos desfrutarem deste superlançamento. Um ou dois jogadores, no papel de Zeke e Julie, poderão disputar entre si a melhor pontuação. Quem matar mais zumbis, resgatar vítimas e colher itens especiais é o campeão. Antes disto é preciso sobreviver às 48 fases labirínticas e aos sete bônus levels escondidos. A história do cart é simplesmente sinistra. O maléfico Dr. Tongue conseguiu dar vida a todo um elenco de monstros de filmes B norte-americanos. Agora eles estão à solta na sua área, devorando todos os pacatos cidadãos da vizinhança. Sua missão é derrotá-los, evitando assim uma chacina generalizada. Em cada fase você tem que usar a cabeça para conseguir conservá-la acima do pescoço. No começo são 10 vítimas a serem salvas por fase. Mas atenção: se os monstros forem mais rápidos que o herói, e devorarem todas elas, Game Over. Seu arsenal para combater a legião do mal é bem variado e exótico.

Contra os maníacos de serra elétrica, palhaços

Sua arma principal é uma metralhadora Uzi de água. No decorrer da ação você encontra outras armas complementares como: tomates, latinhas de soda, bazucas e cruzes. O ideal, neste jogo, é contar com o novo controle de seis botões da Sega.

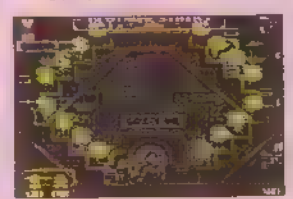

Você vira um lobisomem adolescente!

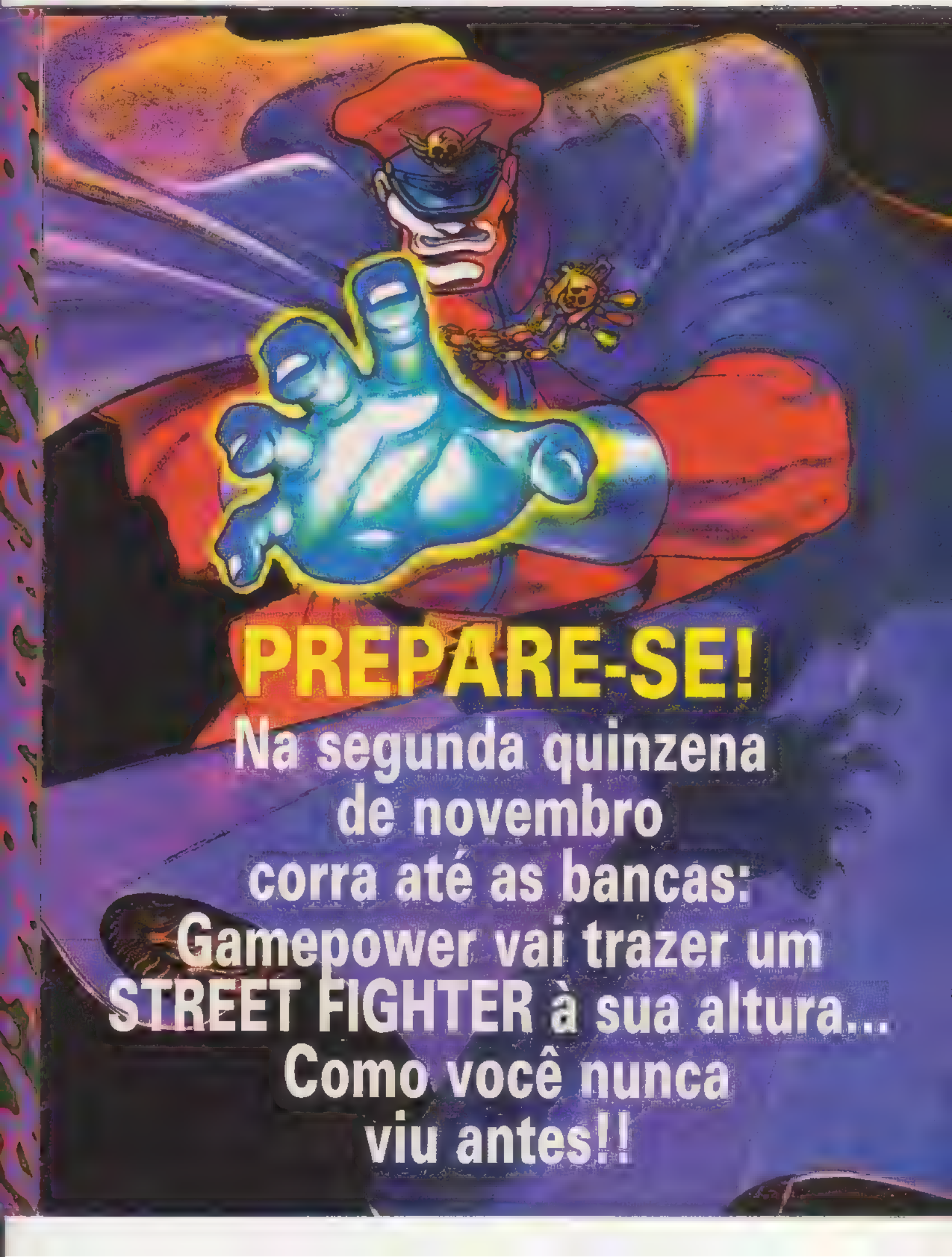
The Addams Family

Encontrar o quarto de Pugsley não é fácil

Gomez está com um problemão nas mãos. A cúmplice de Scheming, Abigail Craven, fez lavagem cerebral no tio Fester (Funério) para que ele a ajudasse a roubar a fortuna escondida dos Addams. Gomez precisa agora procurar os "membros" da família e restaurar a memória de Fester. A ação do jogo é a clássica hop-n-bop na tradição de Super Mario Bros (tipo pular na cabeça do inimigo). Enquanto Gomez procura pelo resto do clã na mansão da família, vai sendo atacado por hordas de seres rastejantes. Cada área da mansão tem quartos e passagens secretas, além de outras agradáveis surpresas. Os power ups são engraçados, inclusive um que faz Gomez voar e um sapato-fujão que o torna mais rápido. Quando Gomez alcança certos quartos da mansão, enfrenta chefes, encontra membros da família e consegue password. Gomez anda, pula e escala, com característico estilo. Os controles são diretos e fáceis de usar. Todavia, não tornam o jogo uma facilidade absoluta. Gomez morre facilmente e a jogabilidade pode frustar iniciantes. Apesar de alguns tropeços, os gráficos de **Addams Family** são legais, no estilo cartoon de animação. O melhor do jogo está na procura de surpresas secretas. Túneis sinistros e efeitos sonoros cavernosos ajudam na ambientação. Oito mega e um jogador.

Com o chapéu, Gomez consegue voar


Esta é uma das agradáveis surpresas


PREPARE-SE!
Na segunda quinzena
de novembro
corra até as bancas:
Gamepower vai trazer um
STREET FIGHTER à sua altura...
Como você nunca
viu antes!!

Uma versão primorosa de *Bart's Nightmare*

Bart está de volta ■ desta vez ele está com um pepino dos grandes. Ele tem que caprichar no seu trabalho de casa para não bombar na escola, mas acaba caindo no sono ■ as folhas de seu trabalho voam pela janela. A sua tarefa é recuperá-las nas ruas da cidade de Springfield Uma vez encontradas, você poderá optar entre cinco desafios diferentes, uma de cada vez (*veja o box na página seguinte*).

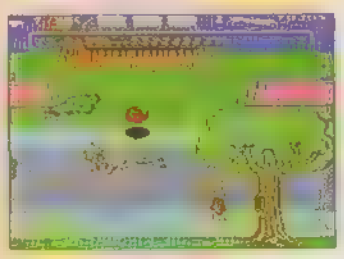
Nas Ruas de Springfield

Na fase inicial, o importante é não deixar sua barra de "Zs" vazia. Use o chiclete para aprisionar as preciosasas letrinhas. Nas ruas de Springfield, pular a caixa de correrios quase sempre traz bons itens. E se você juntar três travesseiros, terá direito ■ outra barra de Zs. Para tanto, pule o Blink (o peixinho). Para escapar de Jimbo (o valentão da escola) basta chamar ■ fada Lisa com o

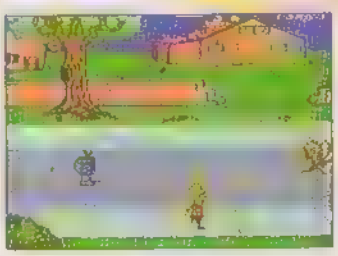
Acaba com todos os balões. Em um deles há um "Z" escondido

Quantas vezes você passou por essa situação em casa?

Para baixar o escudo da folha basta pegar os cowboys



Para conseguir esta incrível quantidade de "Zs", pule a bola de basquete e pegue o skate. Quanto mais tempo em cima do skate mais "Zs" você ganha

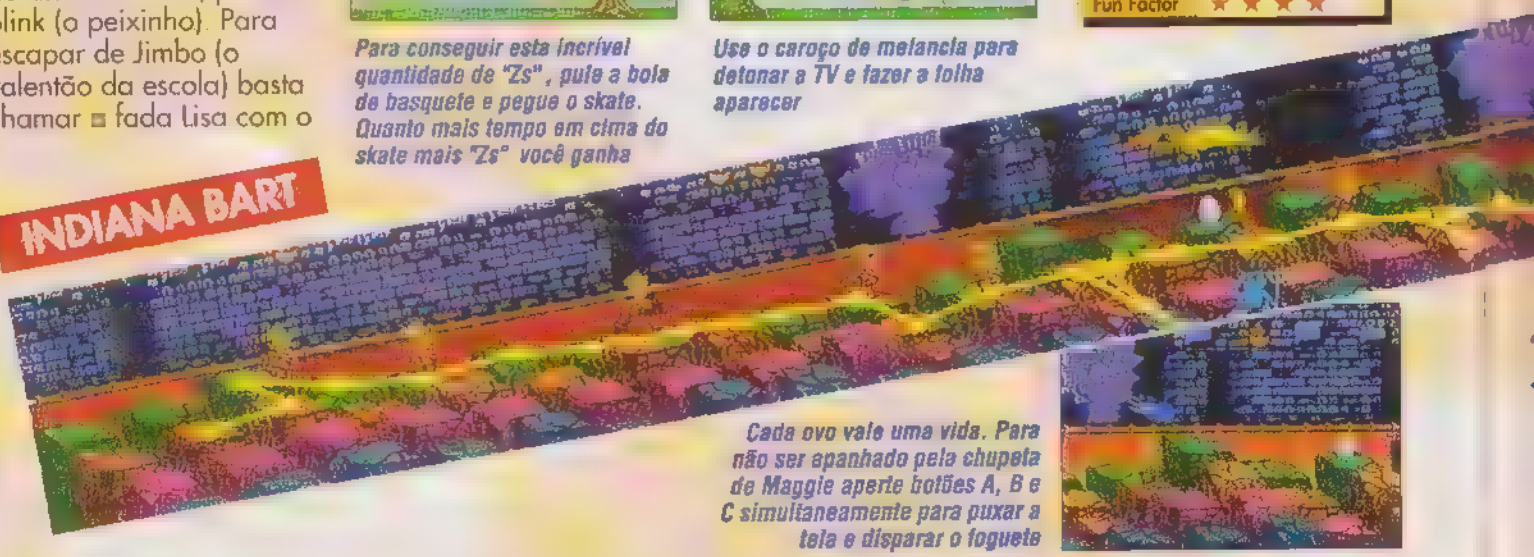


Use o caroço de melancia para detonar a TV e fazer a folha aparecer

BART'S NIGHTMARE Acclaim

8 Mega	Fases: 8	Brasil
1 Jogador	Ação	
Gráfico	★ ★ ★ ★	
Som	★ ★ ★	
Dificuldade	★ ★ ★ ★ ★	
Fun Factor	★ ★ ★ ★	

INDIANA BART

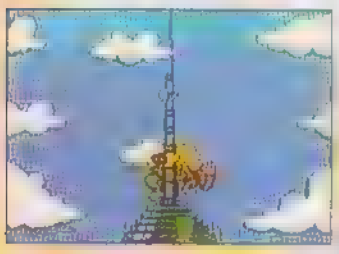


Cada ovo vale uma vida. Para não ser apanhado pela chupeta de Maggie aperte botões A, B e C simultaneamente para puxar a tela e disparar o foguete

saxofone que ela o transformará num ratinho. Mas não a chame em vão, senão você vai virar sapo, e só volta ao normal com um beijo da velinha. Como se isto não bastasse, se você for atingido por uma nota de saxofone os comandos do controle serão invertidos. É uma tremenda loucura.

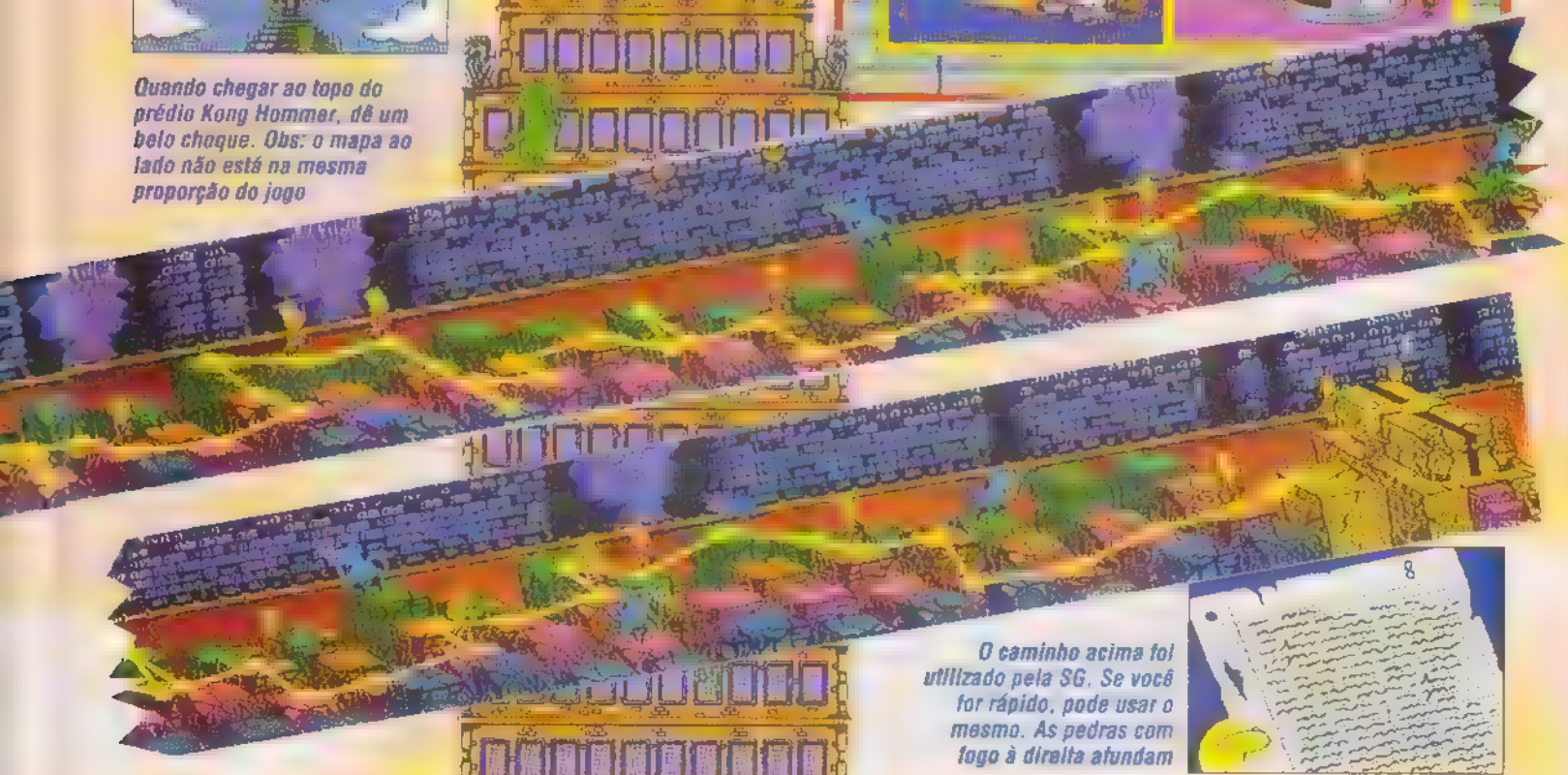
As Portas

Atrás das portas a loucura é ainda maior! Cada porta traz um ou dois desafios, dos grandes. O título "Nightmare" (pesadelo) não é gratuito. É para melhorar ainda mais a sua vida, o game não proporciona nenhum continue. Se você estava querendo algo para desafiar sua habilidades, este pode ser o jogo que estava procurando.



Quando chegar ao topo do prédio Kong Hommer, dê um belo choque. Obs: o mapa ao lado não está na mesma proporção do jogo

ESCOLHA O SEU PESADELO



O caminho acima foi utilizado pela SG. Se você for rápido, pode usar o mesmo. As pedras com fogo à direita afundam

CHUCK ROCK II

Baixinho e valentão, ele vai arrebentar!

Filho de peixe, peixinho é. Chuck Jr. chega para Mega Drive com o mesmo jeitão do pai: rabugento, corajoso e com um punch certeiro. Agora, a missão é resgatar o velho Chuck, raptado pelo sinistro Brick Jagger. O novo mascote, armado com uma clava, tem que abrir caminho, enfrentando toda sorte de inimigos e armadilhas. A ação se parece com ■ do clássico da Virgin, ação horizontal em plataformas. A surpresa são os chefes de fases, bônus levels e a jogabilidade renovada. Os chefes assumem ■ forma de mamutes, tiranossauros, pterodáctilos ■ outras criaturas jamais vistas (nem mesmo em Jurassic Park!). Já nas fases bônus, Jr. tem que cumprir missões heróicas, correndo contra o relógio. Os cenários de fundo e trilha sonora foram melhorados. Resumindo, uma boa diversão para gregos e troianos!

Andar sobre as pedras é uma boa saída para não se queimar

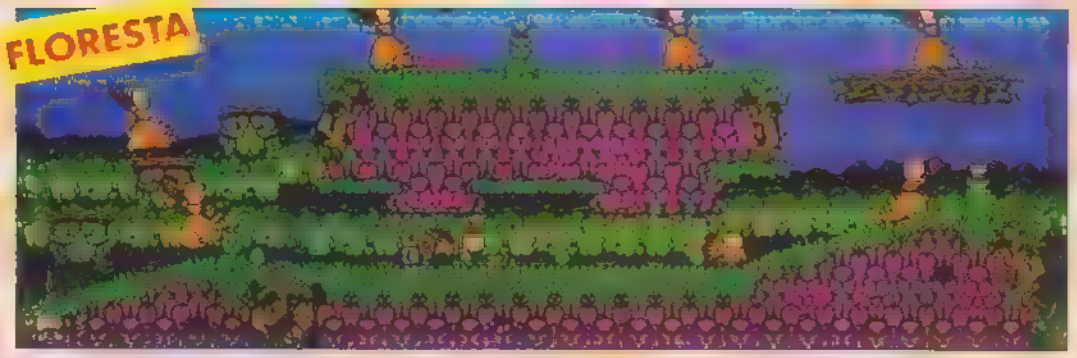
Os chefes chegam a assustar de tão grandes e ferozes

Já que a coisa anda está meio difícil, é melhor ir com calma

As fases de bônus são a grande novidade dessa sequência. Existem várias delas. Cada uma possui um desafio diferente e engraçado

Ao chegar a esse passáro não faça como nosso piloto, que tentava matar o bicho a pauladas. Suba no pé dele e escape do mergulho do dino

FLORESTA

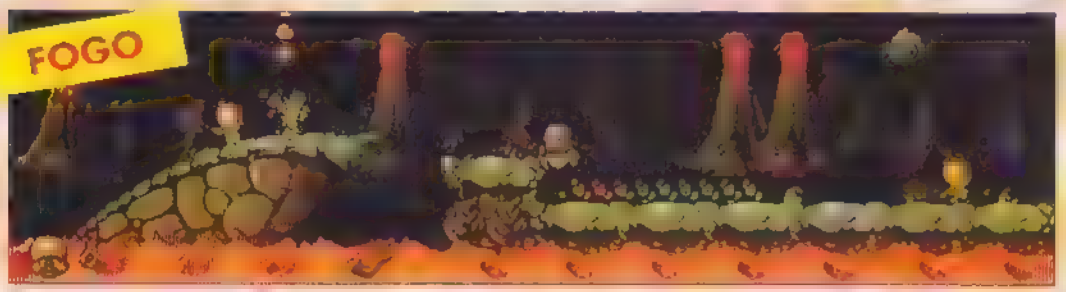


Quase todos os itens que você encontra nessa fase estão na parte superior. Vasculhe bem

ÁGUA

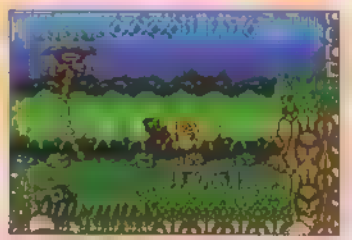
Ao longo dessa fase, muita ajuda de amigos e da mãe natureza. Cuidado com o tubarão mais a frente

FOGO



Para não ficar torradinho, cuidado com os jatos de lava e não demore sobre as pedras, pois elas afundam

Não tema essa planta carnívora. Ela vai engoli-lo, mas depois ela cospe você para o alto. Parece que seu sabor não é dos melhores



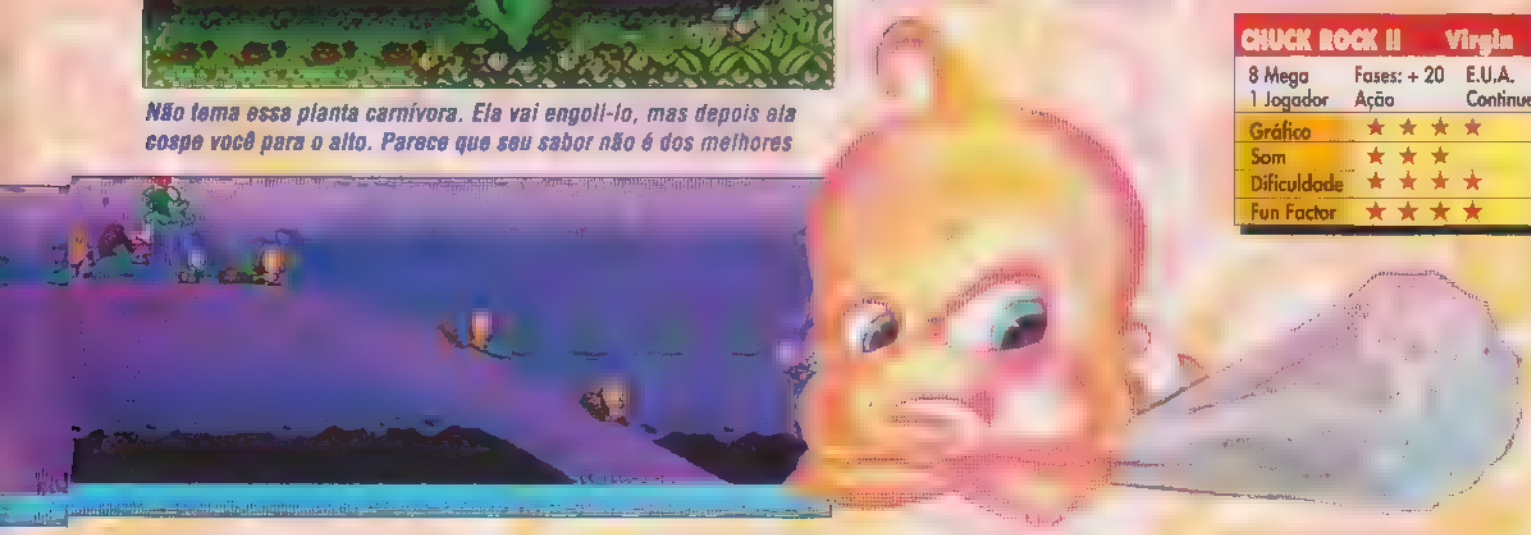
Certas peças do cenário, como pedras e cipós são essenciais

ÁRVORE

Pule rápido de galho em galho para não ser apanhado pela lava

O cavernoso pode ajudá-lo a subir as paredes desde que você dê umas boas pauladas no sujeitinho. Pode?

CHUCK ROCK II		Virgin
8 Mega 1 Jogador	Fases: + 20 Ação	E.U.A. Continue
Gráfico	★ ★ ★ ★	
Som	★ ★ ★	
Dificuldade	★ ★ ★ ★	
Fun Factor	★ ★ ★ ★	



VOCÊ ESTÁ PRESO(A)

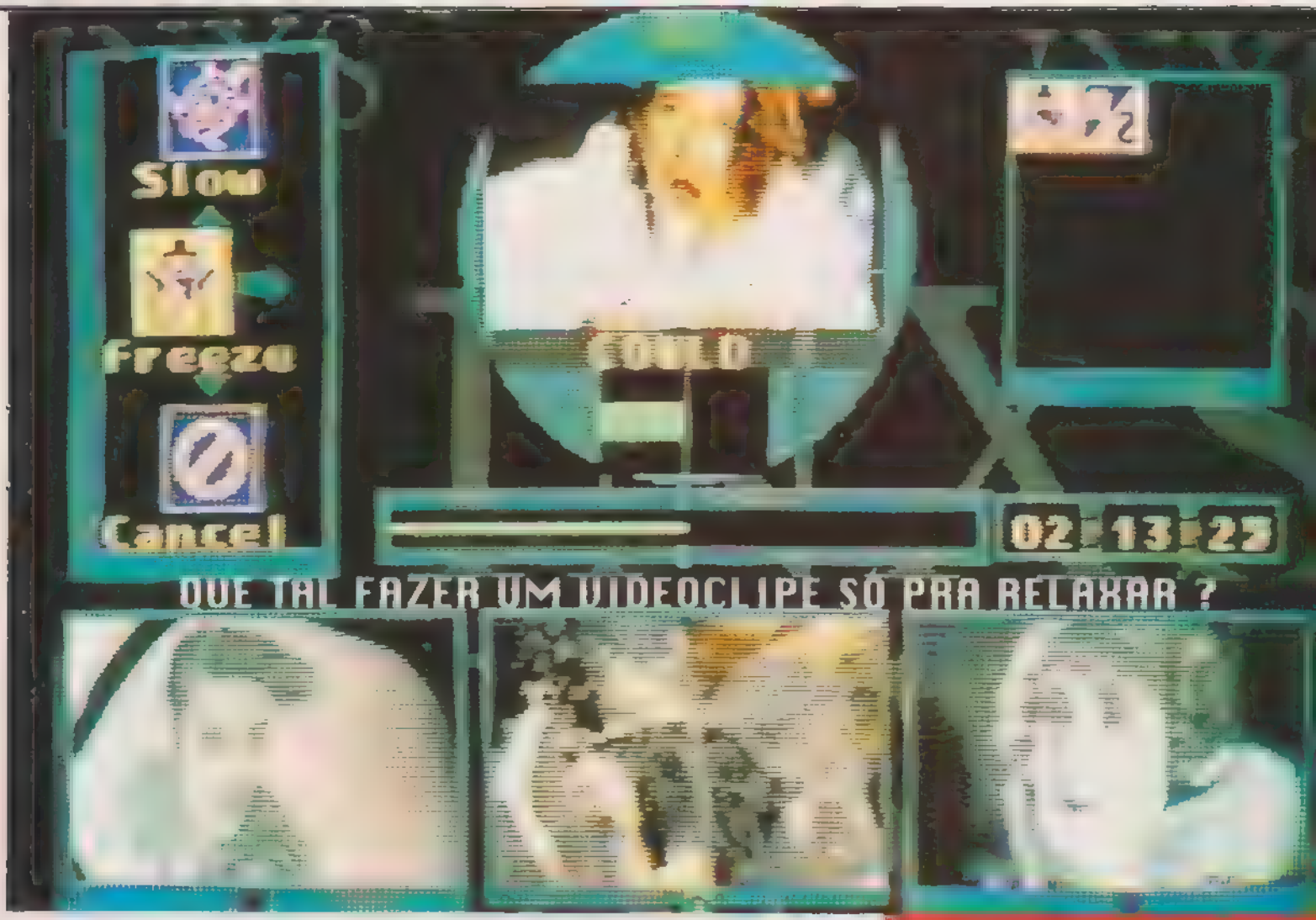
PERIGOSOS BANDIDOS

INVADIRAM SUA CASA,

QUEBRARAM TUDO

E PRENDERAM VOCÊ
NUM CALABOUÇO.

SEGA CD
SISTEMA DE MULTIMÍDIA PARA O MEGA DRIVE



Não adianta fugir: a emoção dos CD Games vai pegar você. Night Trap™ é uma superprodução em 2 CDs com mais de 1 hora de cenas de suspense filmadas com atores de verdade. Batman™ Returns tem a trilha original e as vozes das estrelas do filme, em muitas fases com efeitos tridimensionais. Ecco The Dolphin™, Prince of Persia® e Final Fight CD™ chegam com movimentos ainda mais perfeitos. - PÔ, NINGUÉM VAI FALAR DO SOM !? - Em Make My Video™/INXS você vai delirar com os hits da banda em CD, enquanto mistura cenas reais de videoclipes, filmes e efeitos especiais. Se você anda se sentindo perseguido pelo tédio, leve um CD Game e relax, cara.

BATMAN SEGA

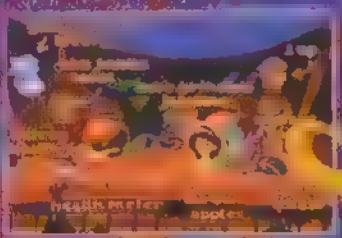
BEM-VI
NDO À
PRÓXIM
A FASE

EC 19

MEGA LANÇAMENTO

Um jogo que vai durar 1001 noites

A Disney licenciou seus personagens para empresas que os transformem heróis dos games. Mas esta versão de Aladdin marca a primeira investida da Disney no desenvolvimento de um cartucho. Em parceria com a Virgin Games e usando um novo processo de design chamado Digi-cel, os animadores da empresa fizeram a animação e a movimentação do jogo tal e qual ao filme. Perfeito!



Tudo que você precisa saber sobre o jogo está nesta tela

Na fase Cave of Wonders você não se passa de certas áreas sem detonar umas estátuas e revelar as plataformas

Aladdin		Virgin
16 Mega	Fases: 12	E.U.A.
1 Jogador	Aventura	Continue
Gráfico	★ ★ ★ ★ ★	
Som	★ ★ ★ ★	
Dificuldade	★ ★ ★ ★	
Fun Factor	★ ★ ★ ★ ★	

Não se esqueça de que você pode pular das cordas e escadas para fugir de encrencas

Colecione pedras preciosas e venda-as para o comerciante em qualquer fase do jogo

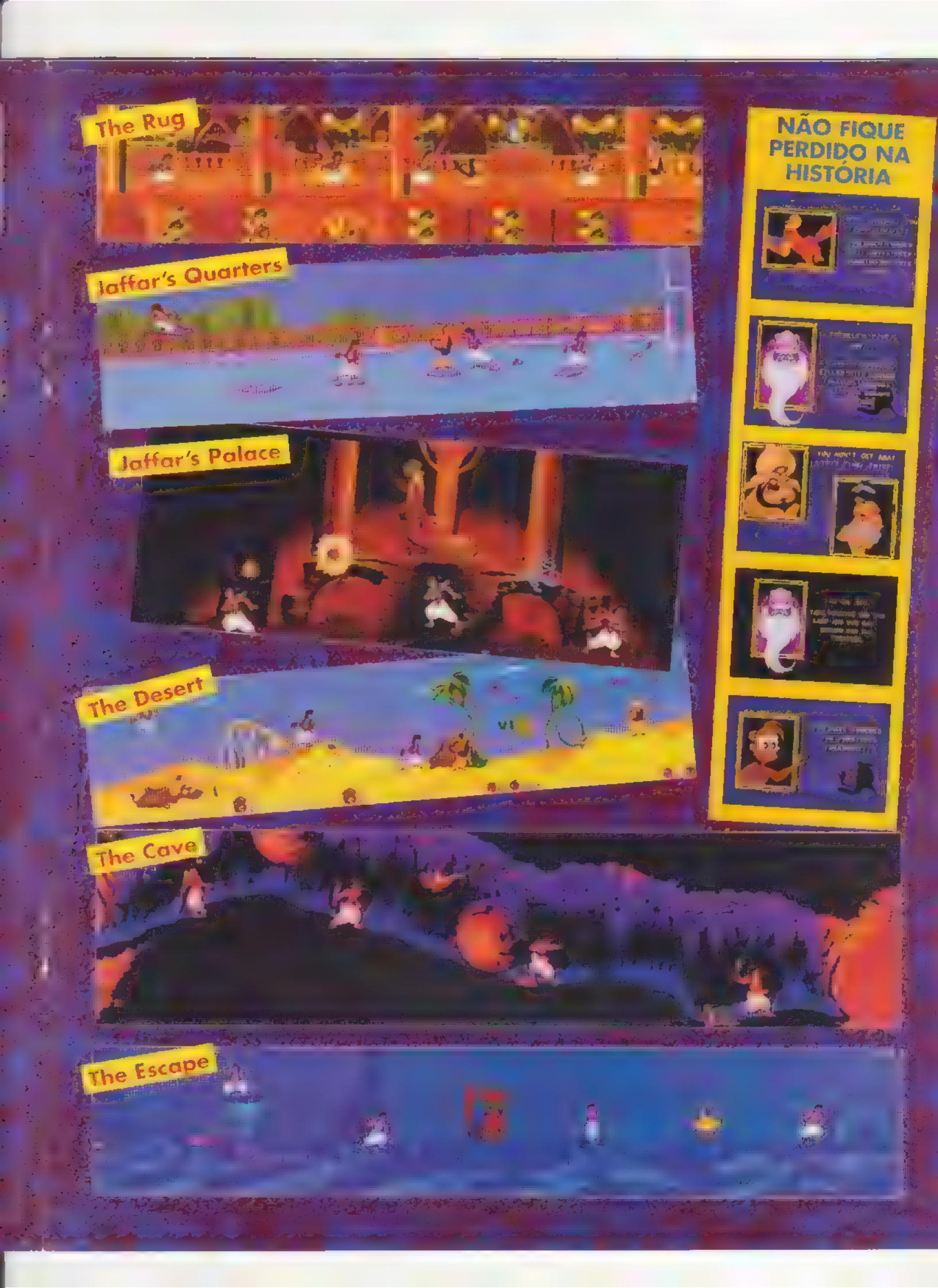
Para matar Agrabah, fique na plataforma, pule as pedras e jogue maçãs

Para conseguir um bônus, aperte o botão logo depois da carona pular

Todo cuidado é pouco! Quando os esqueletos explodem, os ossos podem atingir você

O tesouro se encontra na base da torre do lago direito, depois uma caverna à entrada à direita

Aladdin


The Rug
Jaffar's Quarters
Jaffar's Palace
The Desert
The Cave
The Escape
NÃO FIQUE PERDIDO NA HISTÓRIA

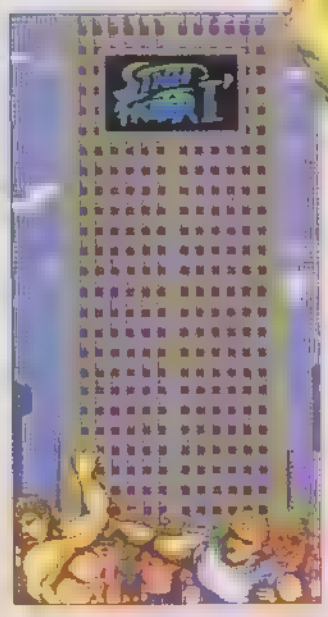
STREET FIGHTER II

SPECIAL CHAMPION EDITION

A Capcom tarda mas não falha

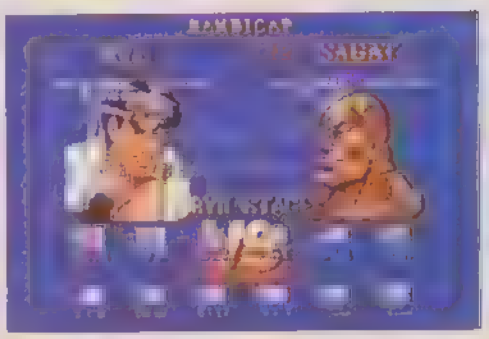
A espera foi longa mas valeu a pena. Lembra quando anunciamos este cart pela primeira vez? Era um "irrisório" **Champion Edition** e tinha "apenas" míseros 16 Megas. De lá quanta coisa mudou. A cobertura completa, com todos os golpes do **Champion Edition,** você viu com exclusividade na ***SuperGame*** 24 (capa: **Mortal Kombat**) além de outras raportagens que acompanharam todas as mudanças deste cart passo ■ passo. Graças a uma melhora na técnica de programação foi possível tirar a tarja preta que ficava atrás da barra de energia. Os gráficos ficaram ainda melhores! Das sprites nem se falam! Olhando de longe ninguém notaria diferenças entre a versão para Super Nintendo. Isso porque são 64 cores por tela! As músicas são parecidas com a versão para arcade -elétricas e vibrantes. No modo Hyper ■ velocidade pode ser selecionada entre 1 ■ 10 estrelas sem ■ necessidade de nenhum truques! Velocíssimo! A jogabilidade é perfeita desde que você tenha o novo controle de seis botões. Trocar soco e chute com o botão Start, no controle antigo, é inpraticável. Simplesmente não é a mesma coisa. Os efeitos sonoros deixam um pouco ■ desejar, principalmente as vozes. Dão a impressão de que os lutadores estão roucos. Mas quem liga? **Street Fighter II Plus** (Special Champion Edition nos EUA) tem tudo que os outros tem e algo mais como sugere o nome plus que significa mais (+). Bem Especial! Você já sabe o que pedir no Natal.

São 2 modos de jogo: Hyper e Champion



Apresentação exclusiva da versão para Mega Drive vinda dos arcades

Pode-se escolher entre 12 lutadores incluindo os chefes e utilizar os mesmos personegens para os 2 jogadores. E aproveite a tour



Escolha o local da batalha e (des)ative os golpes especiais

"Escadinha"

Esta sequência da velha e boa Chun Li é muito eficiente. Comece pisando o adversário na altura das pernas (carregando o Spinning Bird Kick simultaneamente). Logo depois, pise na cabeça do adversário e ative o Spinning Bird Kick. Faça todos os pisões como se estivesse "escalando" o inimigo. Demora um pouco para pegar a manha, mas funciona

Aéreo duplo

Essa sequência funciona com Ryu e Ken. Comece voando sobre o inimigo e acerte um golpe forte. Imediatamente acione o Tatsumaki aéreo. Ryu derruba adversário enquanto Ken acerta-o várias vezes. Vale a pena

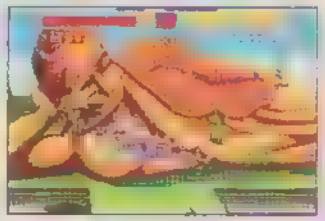
Tudo especial

No Hyper, Chun Li tem magia, e Dhalsim um teletransporte. Os dois são meio difíceis de acionar mas treine que vale

Não é um sonho! Street Plus chega detonando com mestres, turbos e muito mais. Plus pra valer!

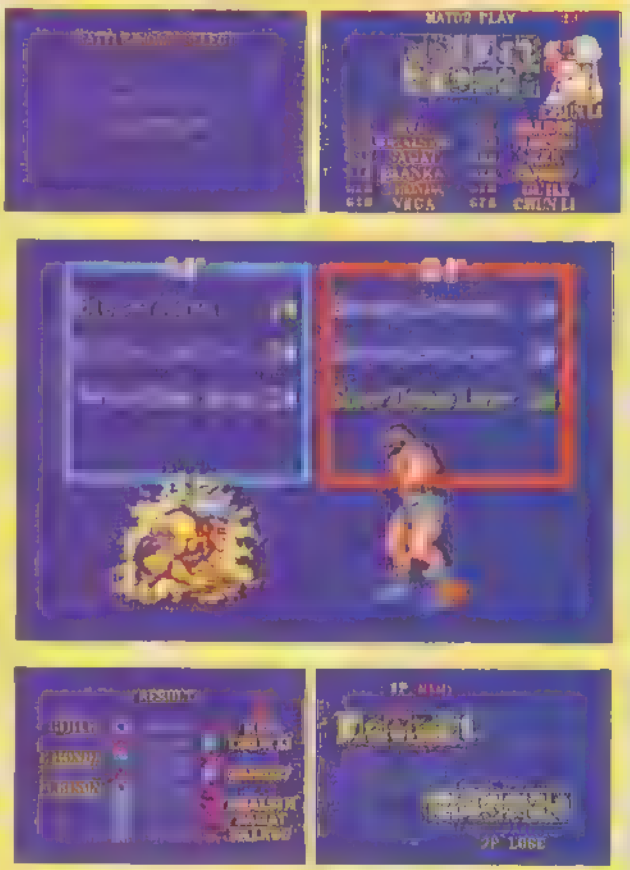
Honda e Blanka ganharam golpes especiais verticais. Acione-os como o Summersalt Kick (Facão) de Guile

Golpes normais também foram acrescentados. Chun Li tem 2 golpes usando chutes forte e médio perto do oponente



Pode-se detonar o Psycho Crusher com um Tiger Knee bem aplicado. Pena M. Bison ter perdido força no Hyper

Torne seu time no modo Group Battle

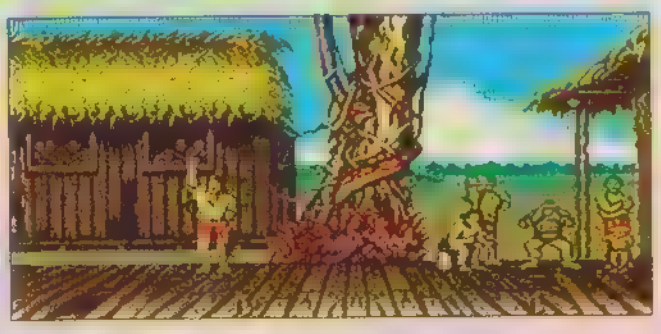


No Group Battle você pode escolher entre Match Play ou Elimination. No primeiro deve-se escolher os seus representantes e detonar. Vence aquele que ganhar mais (óbvio!). No modo elimination o lutador que vence continua até eliminar todos do oponente. As duas modalidade de luta podem ser acionadas tanto em Champion Edition como em Turbo Hyper Fighting. Isto só existe na versão de Street Fighter para Mega Drive!

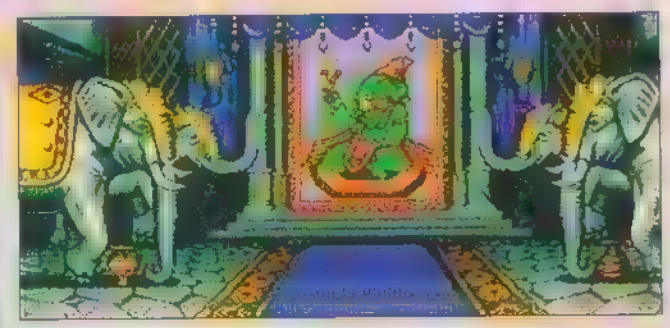
Street Fighter II
Special Champion Edition

O cenário de Guile é ao entardecer. Sempre com um F-16 Falcon como tela de fundo. E a galera vibra!!

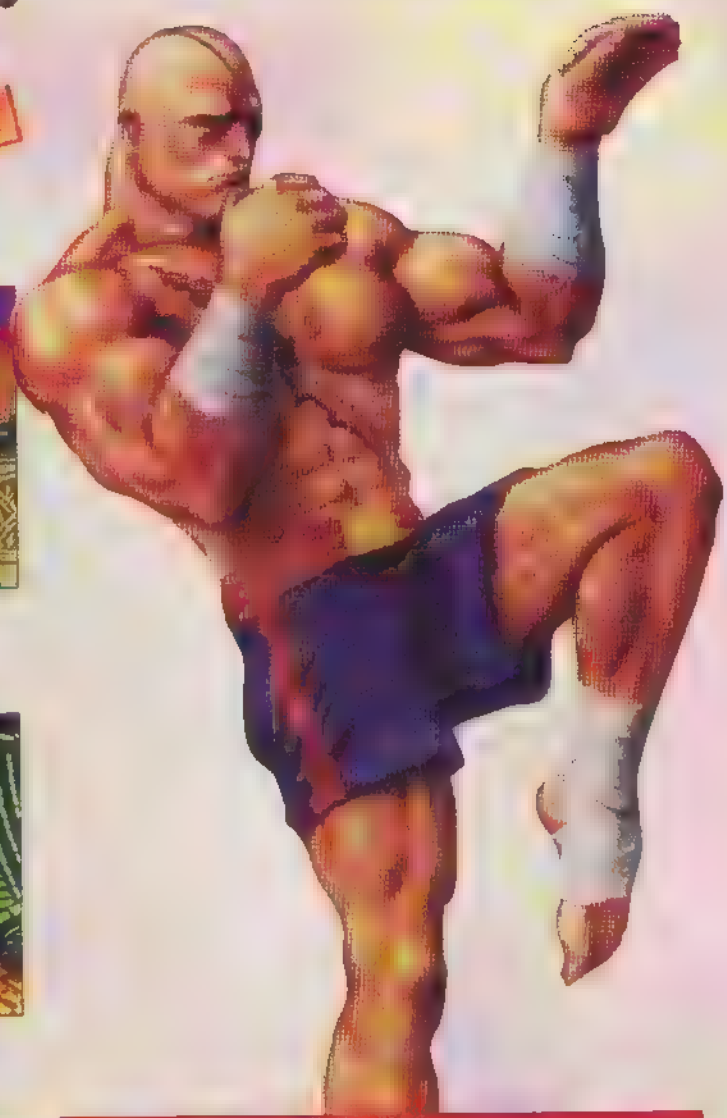
A lua, ausente na versão para Super Nintendo, tem um "come back" glorioso para Mega Drive. Direto dos arcades



Blanka não luta nos morros do Rio de Janeiro e sim na Amazônia. Repare na Sucuri (segundo o Chefe) e no Pirarucu



Pra variar tem dois elefantes a menos que no arcade. Será que Dhalsim levou-os embora para casa?



Finais Plus!

Terminando o jogo no nível 8, sem trocar de personagem, aparece esta tela final no modo Champion (Dash no japonês). Gratificante, não?

Se terminar nas condições acima mas no modo Hyper (Excite no japonês), o gráfico mostra a bela Chun Li

Hyper Golpes

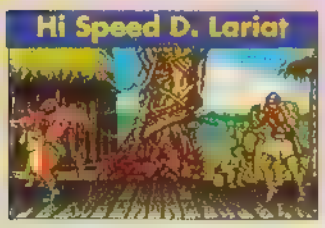
Veja o que foi acrescentado

↓↙← + chute no ar

←↓↙/→↓↘ + 3 soco/chute

(c) ↓↑ + chute

←↙↓↘→ + soco



3 botões de chute

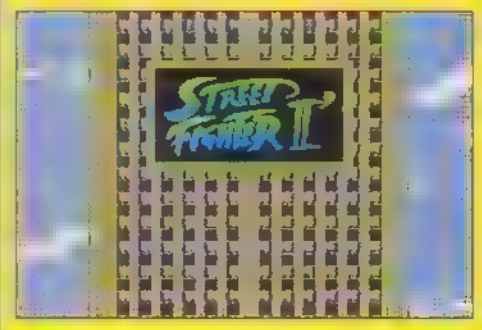
(c) ↓↑ + chute

STREET FIGHTER SPECIAL DICAS PLUS

Só Golpes Especiais

No logo Capcom digite rapidamente ↓Z ↑X,A,Y,B,C no controle 1. Um sinal sonoro característico indicará o sucesso da operação. Todos os golpes normais serão anulados. Lutas somente com golpes especiais! Dicas Plus!

Velocidade no Champ



Quando a tela acima começar a sumir, pressione rapidamente o código anterior no controle 1. Um sinal sonoro indicará a

inserção da dica. Poder-se-á selecionar 5 velocidades no modo Champion Edition.

Mesmo personagem no Group Battle

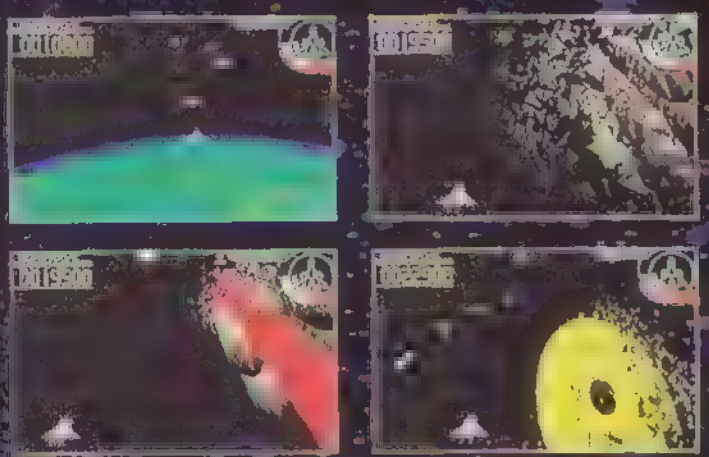
Na tela acima digite o código anterior no controle 2. Pra variar, um sinal sonoro indicará a entrada do código. Esta dica permite escolher os mesmos personagens no modo Group Battle.

Importante: Todas as dicas só são possíveis com o controle de seis botões

O melhor jogo de Mega CD até agora!

Por que CD? Porque em cartucho não cabem 2,500 Mega, 40 mil quadros de animação e não tem velocidade para processar 500 mil polígonos por tela. As três CPUs do conjunto Mega (MC 68000 e Z-80) + CD (MC 68000) fazem de *Silpheed* um jogo de tiro veloz sem problemas de "slowdown". Ironicamente um controle com câmera-lenta tornaria mais fácil a missão. *Silpheed* não dá moleza pra ninguém: é super difícil mesmo no nível Normal (o mais "fácil"). Mas vale a pena. Os demos são incríveis, uma animação perfeita em torno de 15 quadros por segundo. Tudo isto só foi possível graças à tecnologia da Game Arts e o poder do processamento do Mega CD. Se você não tinha motivos para comprar um, agora tem. Para os portadores do CD americano, *Silpheed* também já está disponível. Take off!

FASE 1

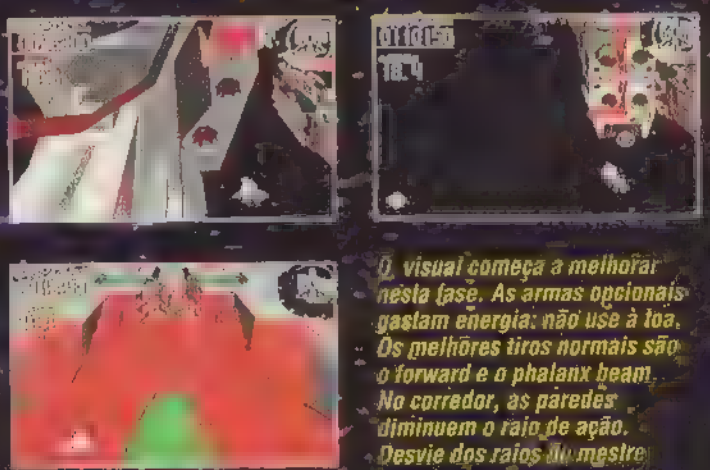


De início, chovem milhares de tiro. Você terá que desviar dos lasers que aparecem no meio do estágio, sem falar dos inimigos. Repare no visual da destruição da Nave-Tanque: um show à parte. O ideal é fazer mais de 60.000 pontos para ganhar armas e aliviar a dificuldade das fases seguintes. Não perca nenhum power-up

FASE 2

Os asteróides são a maior dificuldade desta fase. Os lasers explodem os asteróides maiores. Desvie dos "estilhaços". Alguns são tão grandes que é necessário ficar em um dos cantos da tela seguindo as orientações do cartucho, "turn right" (vire à direita) e "turn left" (vire à esquerda). Continue detonando o máximo de inimigos.

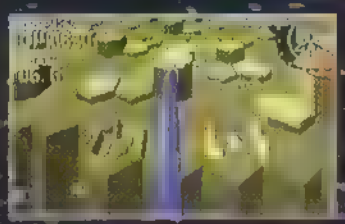
FASE 3



O visual começa a melhorar nesta fase. As armas opcionais gastam energia: não use à toa. Os melhores tiros normais são o forward e o phalanx beam. No corredor, as paredes diminuem o raio de ação. Desvie dos raios do mestre

HEED

FASE 4



A arma opcional EMDB é uma boa pedida para as fases seguintes. Aqui a barra começa a pesar mais: são inimigos aliados aos obstáculos e lasers. O "câmera work" também fica bem variado. O mestre apela: além de chover tiros tem que desviar dos pilares

FASE 5

O EMDB ou a anti-matter bomb são uma boa pedida. Mesmo sem asteroides esta fase não é nada fácil. Durante o "warp" alguns mestres das fases anteriores aparecem. Na hora do aperto use as armas opcionais, seja escudo ou tiros anti-matéria

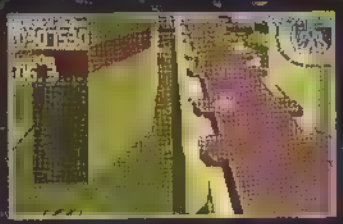
FASE 6

Os meteoros são a maior dificuldade deste estágio. Tome cuidado para poder distinguir entre os asteróides do cenário e aqueles que detonam sua nave. Durante esta missão aparece uma rara invencibilidade: não deixe de pegar para ajudar da batalha. No mestre, tome cuidado com os tiros maiores que saem do satélite

CD
LANÇAMENTO

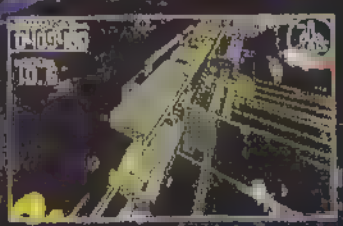
SILPHEED

FASE 7



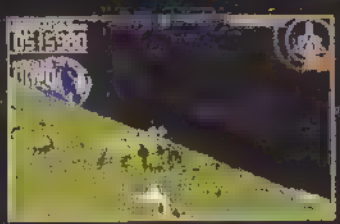
Fase tipo corredor com obstáculos. Os tiros de tanque podem ser destruídos. O mestre não faz nada: serve o tiros o protegem

FASE 8



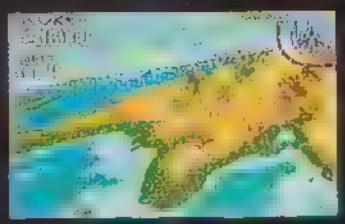
Guerra espacial entre duas frotas. Tome cuidado com os lasers para diferenciar aqueles que acertam você daqueles que são inofensivos. O penúltimo inimigo solta lasers e ainda tenta prensá-lo. O mestre é parada dura, use o escudo

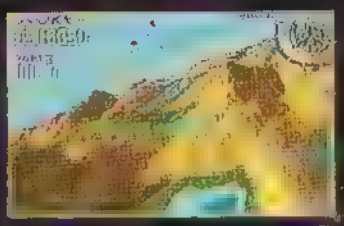
FASE 9

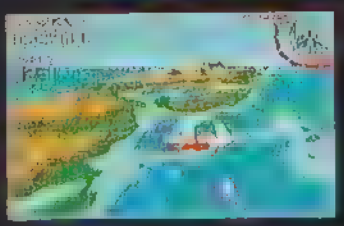


Os gráficos do relevo lunar são incríveis. Os inimigos aéreos são a maior dificuldade da Lua. A Terra está próxima

FASE 10

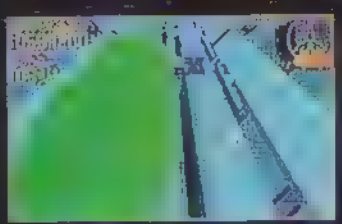






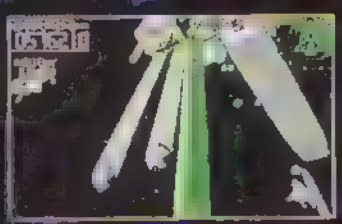
Este é um dos cenários mais bonitos do jogo. A velocidade geral do processamento sobe com isto, mas os inimigos continuam velozes. Use todas as técnicas adquiridas até agora para detonar mais uma fase

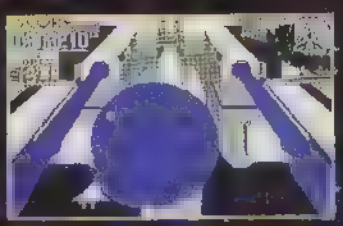
FASE 11



As explosões no corredor ocupam metade da tela. Pegue de qualquer maneira o item para recarregar todo o shield. O combate é fácil

FASE 12

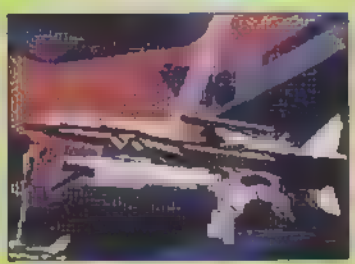




O ideal aqui é decorar a sequência dos tiros do mestre. Desvie e acerte no cockpit central. Mas esta não é a última fase...

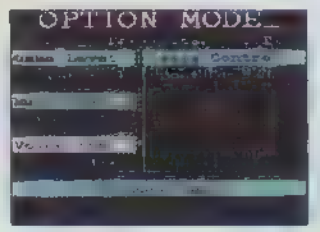
DICAS

SELEÇÃO DE FASES E DEMOS



Durante a demonstração de abertura pressione ↓↓↑↑→←→← A B e Start. Você verá que na tela-título aparecerá um novo item: stage select. Se colocar de 1 a 13 poderá selecionar as fases correspondentes. Mas neste caso você só vai jogar a fase selecionada. Se você selecionar os números de 14 em diante, pode-se escolher todas as demonstrações do jogo.

VOICE TEST



Na tela-título, pressione os botões A, B e C (controle 2) e selecione a tela de Options. O Voice Test permite ouvir todas as vozes do jogo. Pode-se alterar a velocidade da voz no controle 2.

DIFICULDADE MANIA

Acha o jogo muito fácil? Então jogue neste nível. Puro hell! Na abertura digite no controle 2, B B A C ↑ ↔ ↓ C ↑ A. Comece o jogo. Se a pontuação terminar em 1, a dica está acionada.

SHIELDS À VONTADE

Durante a abertura aperte →←A→↑C B ↓← B A ↑ e Start. Feito isso, durante o jogo, cada vez que pressionar o botão A do controle 1 uma energia de shield será carregada. Se deixar turbinado o botão A, tem-se uma invencibilidade absoluta. Esta [illegible] pena decorar! Um shield carregado é sempre útil!

10 CONTINUES

Você não precisará ficar desesperado e gritar nomes feios e horrorosos toda santa vez que sobrar apenas um continuezinho. É só pressionar →↑ A B C ←←↓ C A e Start durante a demonstração de abertura. Com isto você terá direito a 10 continues, como qualquer cidadão respeitável. A vida ficou mais fácil agora!

SUPER DICAS

EX-MUTANTS
(Mega Drive)

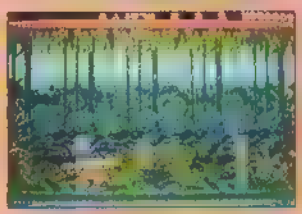
TELA DE OPÇÕES SECRETAS

Espere a tela-título ■ vá para a tela de opção. Para música, adote 05 ■ para Sound, FX 21. Mova o cursor para EXIT e pressione simultaneamente: A, B, C e Start. Você irá ouvir Shannon dizer: "Too Easy", e um menu especial vai aparecer. Agora escolha qualquer estágio, ■ número máximo de vidas e armas ilimitadas.

GREEN DOG
(Mega Drive)

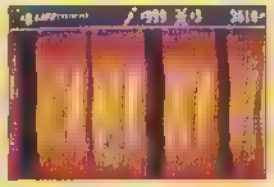
CÂMERA LENTA

Comece o jogo normalmente e use o botão Start para pausá-lo. O próximo passo consiste em pressionar ↑, A, C, ↑, ← e ←. Nesse momento você vai ouvir um som de campainha. Assim que cansar da câmera lenta, pressione Start outra vez e pause novamente o jogo. Agora digite ←, →, ↑, ↓, A e C e tudo volta à velocidade normal.



THE SUPER SHINOBI II
(Mega Drive)

SHURIKENS INFINITOS II



Na tela Option execute o SE (som) do Shuriken e depois coloque o número de shurikens em 00 (zero)

COOL SPOT
(Mega Drive)

ESCOLHA AS FASES

Cool Spot pode parecer um grande comercial de refrigerante, mas não deixa de ser um jogo incrível. Para escolher a fase na qual se quer começar basta usar este truque simples: em qualquer momento do jogo, pressione Start para pausar. No controle um, pressione: A, B, A, C, B, A, C, A, B, C, A e C. Caso você utilize corretamente esta sequência vai ouvir um som e, em seguida, aparecerá ■ mensagem "Level Completed". Aí é só escolher a fase predileta e botar pra quebrar!

MUHAMMAD ALI'S HEAVYWEIGHT
(Mega Drive))

A LUTA DO SÉCULO

Muhammad, com o mesmo poder que o campeão. Para encará-lo use a password HO74W57Z no Tournament Mode. Você só terá direito a enfrentá-lo se chegar no segundo lugar do ranking, com 40 vitórias e nenhuma derrota.

R-TYPE
(Master System)

MAIS CRÉDITOS

No fim do jogo, depois de morrer e a contagem regressiva começar, faça o sentido rotacional no seu controle (↑, ↗, →, ↘) no sentido horário 12 vezes.Seus créditos aumentarão até 12.

KRUSTU'S SUPER FUN HOUSE
(Mega Drive)

PASSWORDS

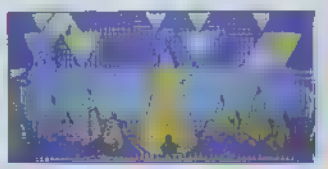
Fase 2: WHOAMAMA
Fase 3: FLANDERS
Fase 4: BROCKMAN
Fase 5: SIDESHOW
Começar em qualquer fase: SMAILLIW

FANTASY ZONE 2
(Master System)

MATE O CHEFE SEM PROBLEMAS

No level oito, complete seu armamento com a Big Bomb e o Big Shot.

Quando estiver cara a cara com o guardião da fase, pare a sua frente e atire bombas na cabeça do maldito.



JURASSIC PARK
(Mega Drive)

PASSWORD

Fase 2: 2JDJ3Q1P
Fase 3: 4JUL3Q5I
Fase 4: 6VNV2Q1U
Fase 5: 8VVVL4DB
Fase 6: RVVVO4DG
Fase 7: CVVFR4D5

JUNGLE STRIKE
(Mega Drive)

PASSWORDS

Missão 2: RL6YXVTLZYV
3: 9V6HK39W4HS
4: XT6DBRV76GG
5: VNH3TL6HDB6
6: WSDWSCFYVNV
7: THCFKV7NLML
8: 7GBTMJYK3XJ
9: N4SC9WL4SPH

EX-RANZA (RANGER X)
(Mega Drive)

MODOS EASY OU HEAVY

Em Option com o cursor no "rank" e digite: A, B, C, A, B, C, A, B, C, rápido. Os novos ranks surgirão no menu.

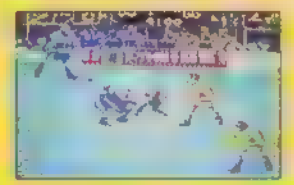
HUMANS
(Mega Drive)

PASSWORD

Fase 80: XPMNWJKFNQZC

HIT THE ICE
(Master System)

PASSWORDS



Jogue como os Sky Blues com estas passwords:
Vs Blues: 1QQ3
Vs Pinks: 2A13
Vs Yellows: 2R93
Vs Purples: 3AH3
Vs Greens: 3RQ3
Vs Grays em campeonatos: 4B13

D.T.A. Games

LUGAR DE FERA AGORA É NO ITAIM

DESCONTOS À VISTA

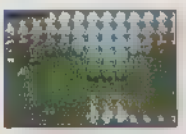
- MASTER SYSTEM - MEGA DRIVE - GAME GEAR - MINIGAMES
- CARTUCHOS - LANÇAMENTOS - ACESSÓRIOS
- ATENDEMOS VIDEO LOCADORAS
- BRINQUEDOS TEC TOY
- **ENVIAMOS PARA TODO O BRASIL**
- PAGUE COM CART. CRÉD. MESMO FAZENDO O PEDIDO POR TELEFONE

LANÇAMENTO! MASTER SUPER COMPACT SEM FIO.

Rua Joaquim Floriano, 864 - Tels.: (011) 820-1566/820-6921
Rua João Cachoeira, 491 - Stand 19 (Aberto aos Sábados e Domingos das 10:00 às 19:00 horas)

Dragon Cristal

Você foi parar num mundo de labirintos e criaturas más. Procure espadas, comida, poções mágicas, armaduras, passagens secretas e fuja.



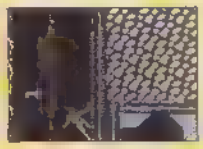
São 30 fases de diversão

Use seu senso de direção e se safe

STRIDER 2

São 2 Mega de muita aventura

Sua arma é a poderosa espada de plasma. Segure firme e detone o grandão



As subidas são sempre um desafio ameaçador, até para as feras

Strider se preparou para enfrentar Mestre Meio, que raptou a princesa. São 5 fases para enfrentar inimigos. Antes do covil de Meio, Strider passará pela Floresta Impenetrável, Castelo Central, Labirinto dos Aliens e Telhados da Morte.

Crash Dummies

Slick e Spin são dublês, aqueles caras que fazem as cenas mais arriscadas no cinema. Eles têm que enfrentar cinco emocionantes tarefas. Queda livre, pára-choque de ar, pista de esqui, controle de qualidade de bombas e guia de mísseis espaciais. Eles aceitam tarefas nas quais o perigo é constante. Topas?

Muita emoção nas perigosas aventuras dos dublês

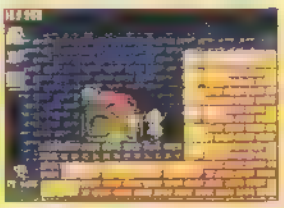
PRINCE OF PERSIA

Só você pode impedir que Jafar se case com a princesa e torne-se sultão. Para isso precisa fugir do castelo. 12 fases contra os soldados de Jafar. Ache poções, passagens secretas e a princesa.

Os cenários têm grande qualidade...

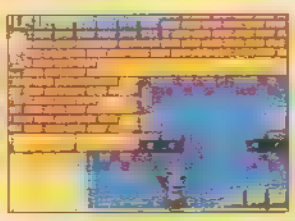
...assim como os movimentos, que são incríveis

Mais Bart para os fãs. O desafio é livrar Krusty de uma invasão de ratos.



São 5 fases com 14 níveis diferentes, nas quais você vai ter que dedetizar pra valer

Mas existem outros inimigos, como porcos voadores, cobras aliens e pássaros



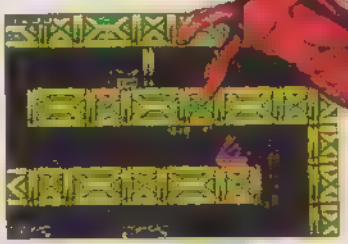
FURA BOLO.
TÃO GOSTOSO QUE VOCÊ VAI
QUERER CHUPAR O DEDO.
FURA BOLO
O PICOLÉ DE LAMBER OS DEDOS!
Gelato

SPIDERMAN
RETURN OF SINISTER SIX

Diversão 5 estrelas num ótimo 8 bits

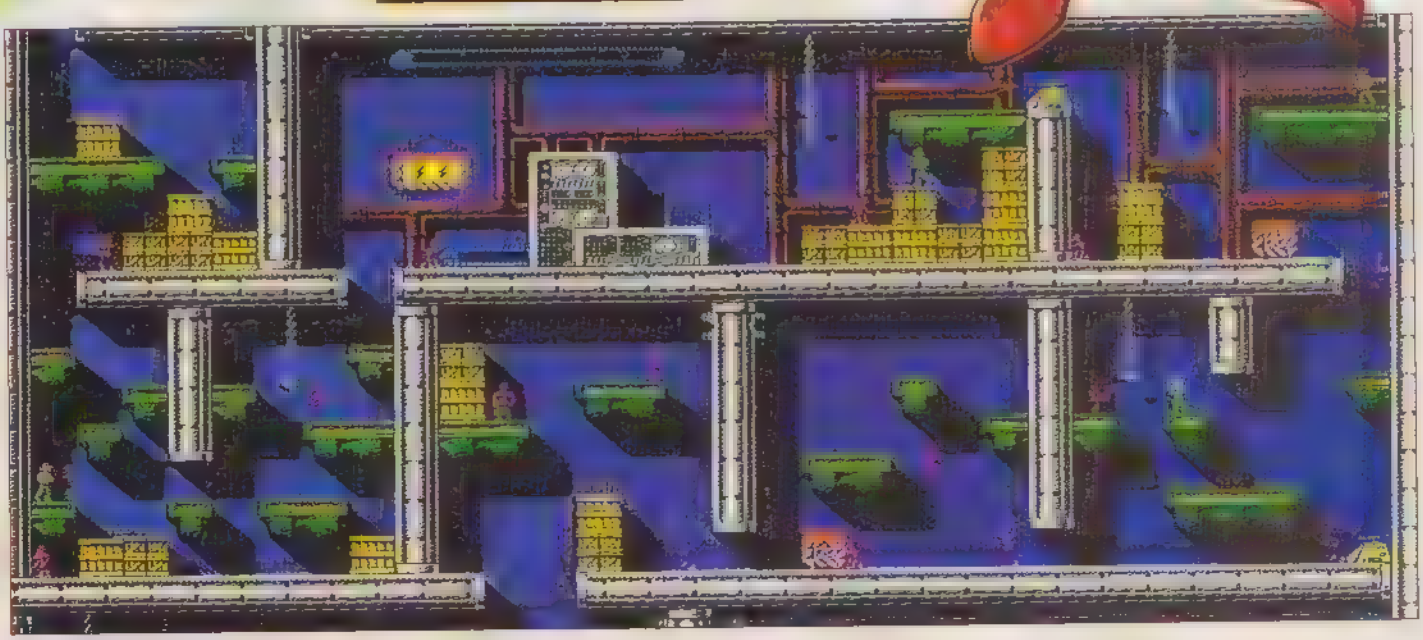
Se você estava com seu Master System parado, por falta de um bom lançamento, pode tirar a poeira do aparelho e lubrificar o joystick. **Spiderman - Return of the Sinister Six** é um jogo obrigatório para os fãs de jogo de ação. O homem aranha tem, mais uma vez, que enfrentar o fedorento Dr. Octopus, um sujeitinho que não desiste mesmo. Desta vez, o Doutor não está sozinho. Reuniu o maior time de vilões da história: os seis sinistros. Ao longo de seis fases bem coloridas, nosso herói tem que derrotar um a um os terríveis bandidões. Como toda boa aranha, você pode fazer uso de sua teia e escalar paredes. Missão dura para o pacato reporter Peter Parker.

Just do it!

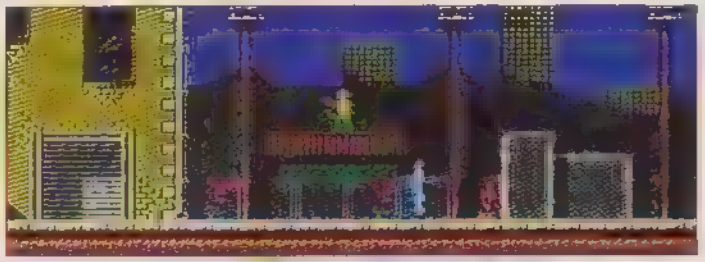


Dê um murro nesse interruptor, isso faz a bomba explodir e abrir a passagem

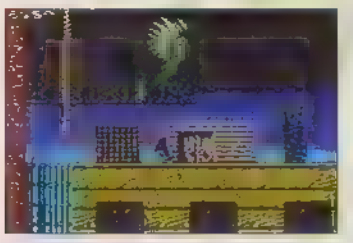
SPIDERMAN	Sega
2 Mega	Fases: 6
1 Jogador	Ação
Gráfico	★ ★ ★ ★ ★
Som	★ ★ ★
Dificuldade	★ ★ ★ ★
Fun Factor	★ ★ ★ ★ ★



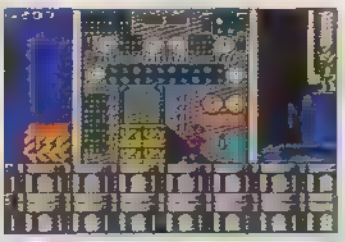
Mapa parcial da fase 1-2



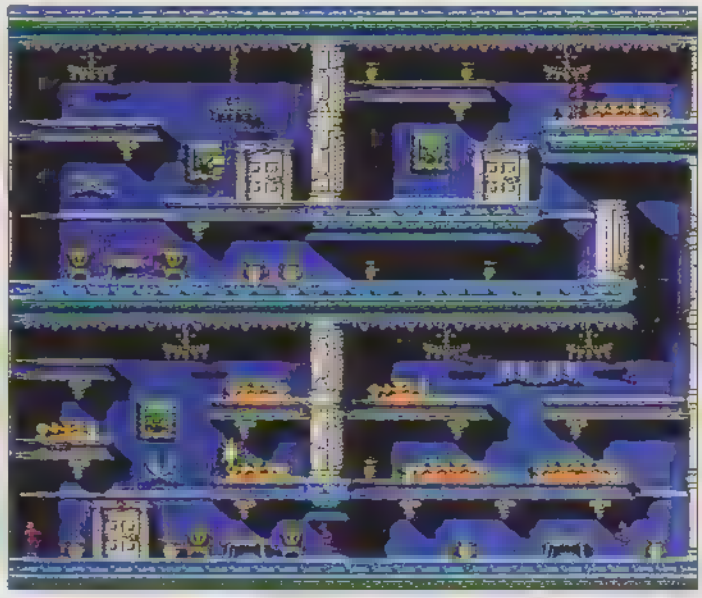
O jogo impressiona pela ótima jogabilidade e diversão



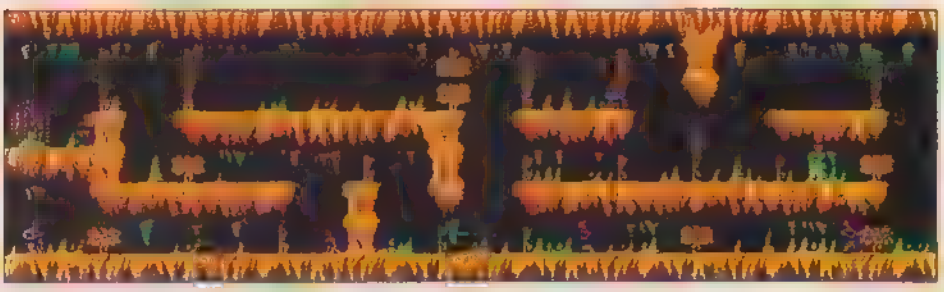
Quarto mestre: ataque somente em seus vôos rasantes



Aqui o mestre aparece se você ligar esse interruptor



Este é um dos mestres mais chatinhos. Ele desaparece toda vez que você se aproxima. O jeito é ficar passeando e torcer para ele surgir próximo a você



Todo chefe de fase possui um amplo cenário onde deve ser combatido. Decore bem a região e arme uma boa estatégia. Aqui, a segundo mestre

ARTE NEWS

ESTA MANIA VAI PEGAR

ESTA É A FASE ARTE NEWS

TODA LINHA ECTO

LIGOU, COMPROU!

VENDA SOMENTE POR ATACADO

- CARTUCHOS
- CONSOLES
- BRINQUEDOS
- ACESSÓRIOS

ARTE NEWS Comércio e Representações.
Rua Luís Olímpio de Menezes, 157 - Jd. Saúde - SP
Tels.: (011) 947-5925/947-4940 - Fax: (011) 947-7219

GamePlus

PC GAMES ▲ AMIGA ▲ 3DO ▲ MULTIMÍDIA ▲ INTERATIVOS

ESTRADA DIGITAL

Rumo ao cyberspace

Basta ter um computador e um modem para falar com o mundo todo

Esquenta a briga pelo controle da Digital Highway, a rodovia digital que vai unir todo o território norte-americano. Entre as concorrentes figuram as companhias telefônicas (RBOC), as de transmissão ■ cabo (TCI, Time-Warner Cable) ■ mesmo as de transmissão via satélite (DBS). Enquanto isto ■ DELPHI lança uma promoção inédita, uma ótima opção para quem não pode esperar detalhes burocráticos para integrar o Cyberspace. São 5 horas de graça para acessar a fantástica rede Internet no período da manhã ou nos fins de semana. A Internet é uma espécie de rodovia digital vicinal em pleno funcionamento nos EUA. Usando a Delphis Internet você pode entrar em contato com mais de 10 milhões de pessoas no mundo todo em universidades, companhias e lares. Tem mais: cotação da bolsa de valores, enciclopédias, multimídia, e jornais.

HARDWARE

A MELHOR MULTIMÍDIA POR UM PRECINHO JÓIA

A Silicon Graphics, empresa especializada em computadores gráficos de grande porte, está entrando no mercado (para desespero de algumas empresas!) de Desktop. O Indy reúne uma gama de vantagens em relação aos concorrentes: preço mais em conta (em torno de 5.000 dólares), multimídia, visualização e controle gráfico 3D, interface MIDI, video conferência e múltipla ambientação. A empresa aposta na fórmula: "Um Macintosh custa quase duas vezes mais e não pode fazer tudo que um INDY faz". O Indy também permite emular outros sistemas, no caso, Macintosh e PC (Windows). Acompanha o monitor colorido de 15 polegadas e uma camera embutida.

CURSO RAPIDO

POLIGLOTA

Uma grande idéia para fugir dos altos preços dos cursos de língua estrangeira. A Nordic Software está lançando um programa para facilitar o aprendizado do vocabulário do Inglês, Francês, Alemão e Espanhol para uma faixa etária superior a 5 anos. **Language Explorer** possui cinco níveis de dificuldade, som de qualidade e mais de 500 imagens animadas divididas em 42 assuntos. Basta escolher um tópico e a língua desejada, para ter as palavras associadas às imagens certas. Pode-se aprender 12 palavras por dia, fácil. Para Macintosh por enquanto.

Aprenda Inglês sem encheção

DIVERSÃO AQUATICA

PEIXES, ÁGUA E ENTRETENIMENTO ZEN PARA A FAMÍLIA TODA

A Maxis (**SimCity**) está lançando mais um de seus ecléticos produtos. Trata-se de **El Fish**, um aquário virtual para PCs. Você decora o tanque com plantinhas aquáticas, pedras, conchinhas e, é claro, peixinhos. Depois senta-se para olhá-los nadar, não em combinações binárias de duas dimensões, mas em espaço 3DO, com movimentos naturais. Não se trata de uma screen saver (ocupa muito mais memória e espaço no hard-disk). Também não é um simulador na linha de **SimEarth** ou **SimLife**. Você pode chamá-lo de jogo, apesar de não ter começo, objetivo ou fim.

Este é seguramente um dos produtos mais enigmáticos dos últimos tempos

Não se trata de jogo, nem de um livro em disquete: é um aquário virtual

Pense numa diversão diferente, meio Zen, para a hora do chá, digamos. O cenário do tanque você pode mudar à vontade. Há uma biblioteca de objetos que você pode escolher, alguns fixos e outros animados. Com um simples toque no mouse você pode transformar o aquário num jardim de plantas submarinas. Há de tudo o que se possa imaginar para colocar num aquário. O programa oferece opções suficientes para chamá-lo de um verdadeiro gerador de vida artificial. Você começa selecionando peixes do oceano, para iniciar a sua criação. Pode extrapolar e criar novas espécies, fazendo cruzamentos e mutações. Os peixes ficam estáticos até que você os anime. Outras opções são ainda musicar ou trocar a cor de tudo. Só um lembrete, o **El-Fish** tem um tremendo apetite por memória (ocupa 10 Mb).

Voar não é com os pássaros

A Microsoft anunciou a versão 5.0 do seu popular simulador de vôo (**Microsoft Flight Simulator**). Promete gráficos em 3DO, e uma escola de vôo completa pra você poder decolar. Não satisfeita apenas com o espaço aéreo, a empresa caminha para a última fronteira, o espaço sideral. O jogo **Space Simulator 1.0** é baseado em dados da própria NASA e permite explorações em todo o Universo.

AIR JORDON

O MELHOR BASQUETE PARA PC

Michael Jordan In Flight é como um simulador. A perspectiva, a imagem dos jogadores e os comandos do jogo variam de acordo com seu posicionamento na quadra. Replays, diferentes tomadas de câmera e edição dos melhores momentos da partida. Jordan digitalizado. Não perca!

A fronteira de revistas de informática

Se você é do tipo que gosta de computadores, BBS, alta tecnologia, internet, hackers, cyber-punks, intertivos, e tudo que tem de mais doidão nas fronteiras digitais do mundo cibernético, então você não pode perder um único número da revista americana, **Wired**. "Wired" quer dizer "ligado" e essa revista é ligada nas maluquices mais avançadas que existem. No número de setembro e outubro de 1993 os caras discutem paixões que aconteceram através do modem, mostram direitinho como foram feitos os dinos de Jurassic Park e narram uma viagem no SEGA AS-1, só para começar.

Saiba tudo sobre as incríveis viagens na AS-1

Fiquem ligados nessa

Veja direitinho como foram feitos os dinos de Spielberg

SHERLOCK HOLMES CONSULTING DETECTIVE VOLUME II

Holmes está [illegible] atormentando os malfeitores londrinos numa multimídia busca de verdade, justiça e solução para três crimes. O CD-ROM Sherlock Holmes Consulting Detective Vol. II é a continuação do primeiro jogo da SCOM, simulador de imenso sucesso que inaugurou o uso de live-action video num jogo multimídia. Holmes movia-se, falava e deduzia em full-motion num clip colorido. Neste novo jogo (um terceiro está sendo prometido) três novos mistérios exercitam sua lógica: The Two Lions, The Tilford Painting e [illegible] magnata. As modificações técnicas foram relativamente poucas. A mais evidente foi a melhora de colorido e imagens mais vibrantes. Quem gostou do primeiro vai gostar ainda mais deste.

APOSTA ALTA

FAÇAM SUAS APOSTAS!

Quarter Pole, da Microleague, inaugura novo gênero de jogos para PC, começando com uma corrida de cavalo. Nele, o jogador tem um estábulo, treinadores, compra e venda de cavalos. Tipo Role Playing Game, Quarter Pole tem dez hipódromos diferentes e mais de 125 páreos.

JOGO QUENTE

PARA TODAS AS IDADES

Jogo para todos com idade suficiente para ativar um mouse ou joystick. Colorido, movimentado e com telas cheias de objetos que crianças adoram pegar e explorar. Ajude Mrs. Airbag a encontrar seu bebê perdidio e ganhe o balão para participar da parada.

Gráficos absolutamente lindos e originais

MAC JOGO

Gráficos poligonais e muita ação a bordo de uma nave veloz

Simulador com gráficos poligonais 3D para o Macintosh. A bordo da Spectre, uma nave de última geração você tem que sobreviver em uma arena computadorizada. São três pespectivas de visão para escolher: cabine, externa e mapa, sem falar nos recursos de zoom in, zoom out e hyperspace. O objetivo é acertar os inimigos, colher as armas e a quantidade necessária de bandeiras para avançar de fase. Alguns itens "AMMO DUMPS" podem recuperar o veículo e reabastecer seu arsenal.

Os gráficos poligonais podem não parecer grande coisa num primeiro momento, mas não desista: este jogo tem ação de sobra. Se você gostou de Silpheed, vai adorar.

NBN IMPORT&EXPORT

VOCÊ COMPRA, VOCÊ RECEBE

SUPER NINTENDO - NINTENDO - PC - CD
IMPORTAMOS E ENVIAMOS VIA SEDEX

GENESIS (ORIGINAIS):
Alisen Storm
Battletoads
Bubsy
B.O.B.
Carmen Sandiego
Cross Fire
Death Dove
Dinosaurs
Ferrari Grand Prix Challenge
G-Loc
Gods
George Foremans Ko
Greendog
Ginoog
General Chaos
Hauntine
Hit The Ice
Jurassic Park
Jungle Strike
Laker Vs. Celtics
Mercs
Mortal Kombat
NBA All Star Challenger
Predator 2
Pocket Knic Adventures
Paper Boy
Paper Boy II
Ranger X
Road Rash
Road Blasters
Rocket
Sonic II
Strike Return
Super Smash TV
Super Baseball 2020
Spider Men X Men
Shinobi III
Streets of Rage
Street Fighter II (Champion Edition)
The Simpsons Barts Nightmare
Tiny Toon
The Terminator
Wardner
World Champions Ond Soccer

SUPER NES (ORIGINAIS):
Alien Vs. Predator
Bubsy
Battletoads
Batman Returns
Bulls Vs. Blazers
Brawl Brothers
Battle Clash
Battle Grand Prix
Cool Spot 7-UP
California Games II
Cool Spot
Cool World
Captain America
Extranimies
Evo 46
Final Fight 2
Fatal Fury
Good Troop
Goal
Hit The Ice
John Madden Football
Krusty's Super Fun House
Lethal Weapon
Mario is Missing
Mystic Quest
Mecarobot Golf
Mortal Kombat
NBA Basketball
Nigel Mansel
NFL Football
Outlander
Off Road Baja
Out Of This World
P.T.O.
Pocky e Rocky
Prime Goal
Pilotwings
Prince of Persia
Redline F1 Racer
Road Runner's
Race Drivin
Super Mario Kart
Super Mario All Star
Super Formation Soccer
Super Off Road
Street Fighter II Turbo
Super Tuncan
Pro Boxing
The Terminator
Tom e Jerry
Taz-Mania
The Great Waldo Search
Turtles IV
The Magical Ques
The Secret Missions
Widget
World Heroes
Yoshi Hunting
Zombies
Zelda

SEGA CD (ORIGINAIS):
After Burner III
Batman Returns
Cobra Command
Ecco Dolphin
Final Fight
Hook
Jaguar
Night Trap
Power Factory
Rebeles
Road Avenger
Sherock Holmes II
Sonic II
Time Go

GAMES PARA PC (ORIGINAIS):
Arkanoid
Crack Down
Faces
Lemmings
Metal Gear
Operation Wolld
Rotox
Space Harrier
Super 7

Super Tantra
The Games
Thunder Strike

CONSOLES:
Mega Genesis Econômico
Mega Genesis CD Americano
Super Nintendo Econômico
Super Nintendo Completo

ACESSÓRIOS:
Adaptador S Tom e Jer/S Nes
Base-ca S Nes Original
CDX Adap. para Mega/Sega CD
Control S Nes Origino
Control Turbo S Nes Original
Control Turbo Programável Original
Controle 6 Botões Mega/Sega Org.
Estoje p/Cartuchos
Super Multi Pad

KITS TAMIYA:
BMW 635 CSI Gra Racing
Cabin P 90 V Nissar
Calsonic Skyline GT R GRA
Castrol RB Skyline GTR GRN
Ferrari Testa Rossa
Jaguar JS II J71
Mazda Savanna RX 7 Cabriolet
Mercedes Benz 600 Sel
Mercedes Benz AMG 500 SL
Nissan R 89C
Porsche 962 C
Porsche 956
Racing P1 Team
Tyota Q 8 CV Toyota
Tamya Color Spray
Tamya Modeling Wax (C/ Aplicador)
Tinta Tamya
Tire Changing P1 Crew
Toyota Celsior
Toyota Tom's 84
Zexel Skyline GTR GRN

IMPORTAMOS MAIS DE 800 PRODUTOS. CONSULTE.

CONSULTE NOSSOS PREÇOS PARA:

MOUNTAIN BIKES
INSTRUMENTOS MUSICAIS
CALCULADORAS
BRINQUEDOS
VIDEOS
SOM

PEÇA NOSSA TABELA

TEL/FAX:
(0152) 33.9715

GAME SHOPPING

STAR game

Locação e Venda

• SUPER NINTENDO • MEGA DRIVE
• NINTENDO • MASTER SYSTEM
• GAME BOY • GAME GEAR

R. Tapajós, 1292 - Tel.: (041) 338.6818 - Curitiba - PR

TARGET

LOCAÇÃO E VENDAS

• ACESSÓRIOS
• CARTUCHOS
• CONSOLES
• ASSISTÊNCIA TÉCNICA

VÍDEO GAME E LOCADORA

Av. R-1, nº 195 - St. Oeste
Goiânia - GO - Tel.: (062) 291.1607

CONSERTO DE BRINQUEDOS — TRANSCODIFICAÇÕES
COMPRA E VENDA DE APARELHOS USADOS

Consertamos Master System, Mega Drive, Game Gear, Super Nintendo, Game Boy, Super Famicom, Neo Geo, Phantom System, Televisores, Importados

ORÇAMENTO GRATUITO — HORÁRIO [illegible]

SHOPPING ELDORADO [illegible]

PLAY GAMES

TROCA DE FITAS

[illegible]

CONSOLES - FITAS - ACESSÓRIOS

[illegible]

FIREBALL GAMES

Locação, Compra e Venda

• Novos e Usados • Acessórios
• Cartuchos • Consoles

Tudo em 3 vezes, não compre sem antes nos consultar.

[illegible]

MANIAC GAMES

TRANSCODIFICAÇÃO DE S.NES E MEGA DRIVE EM 30 MINUTOS, COM 2 ANOS DE GARANTIA POR US$ 10,00.

PROMOÇÃO - GRÁTIS

DESBLOQUEAMOS SEU S.NES E NES NO ATO DA TRANSCODIFICAÇÃO.

TÉCNICOS ESPECIALIZADOS EM VIDEOGAMES
CONSERTOS E TRANSCODIFICAÇÕES DE TELEVISOR, VÍDEO CASSETE, CD ROOM, CD PLAYER, SOM E ACESSÓRIOS DESBLOQUEAMOS MEGA DRIVE E MEGA CD
ORÇAMENTOS SEM COMPROMISSO

VENDEMOS KIT DE TRANSCODIFICAÇÕES PARA S.NES

ATENDEMOS TODO O BRASIL VIA SEDEX

MANIAC GAMES

R. DOMINGOS DE MORAIS, 211 - CJ. 3
TEL: (011) 573.0586
CEP: 04010 970 - SÃO PAULO - SP

O point mais quente de Santo Amaro

MENEZES GAMES

• Todos os sistemas
• Despachamos para todo o Brasil
• Todas as novidades pelo menor preço
• Acessórios em geral
• Preços especiais para locadoras
• Aceitamos cartão de crédito

Av. Adolfo Pinheiro, 384 loja 37
Tel: (011) 246.0454 - São Paulo

Você já imaginou, quantos consumidores deixaram de ver o seu anúncio aqui?

ANUNCIE AGORA

NOVO

Lançamento:

- compatível com Atari* e Master System*
- botões de tiro com resposta rápida
- botões laterais "turbo"
- direcional preciso
- formato ergonômico e design avançado

A Look Like oferece a mais completa linha de controladores do mercado. Todos os joysticks **Super Joypad** possuem turbo independente com várias velocidades e formato ergonômico, permitindo mais conforto no manuseio.

Modelos disponíveis

J 1 - para Phantom System*
HI-TOP GAME e VG 9000*
J 2 - para Dynavision* 2 ou 3 e Handyvision*
J 3 - para Mega Drive* e Genesis* 16 bits
J 4 - para Master System*
J 5 - para Geniecom*
J 6 - para Super Nintendo* e Super Famicom* 16 bits
J 7 - para Top System*

SUPER joypad

O RESTO É BRINQUEDO DE CRIANÇA

RELAÇÃO DE LOJAS QUE COMERCIALIZAM NOSSOS PRODUTOS (VAREJO)

MESBLA - CARREFOUR - ELDORADO - MAKRO - FOTOPTICA - SENDAS - COMERCIAL EDUARDO , GALERIA PAGE ODISOM - Rua dos Timbiras, 154 - F.: 223-3458
ELETRONICA CATODO - Rua Santa Efigênia, 398 - F.: 221-4198
JOTAO - Av. Ipiranga, 1179 - F.: 228-6845 e 228-9536
DIGISOM - Av. Conselheiro Carrão, 3236 - F.: 293-0689
MIDOPA - Rua Santa Efigênia, 244 - F.: 221-3299
CEAMAR - Rua Santa Efigênia,568 - F.: 223-7577
VENDAS NO ATACADO LOOK LIKE F.: 293-4922

LOOK LIKE

tel/fax: (011) 293.4922

Mega Drive, Genesis e Master System são marcas registradas da Sega Enterprises Corp. Super Nintendo e Super Famicom são marcas registradas de Nintendo Corp.

CLUBE DO CHEFE

Pintou até Michael nos envelopes

Grandes desenhos este mês. Atenção para a legenda do Blanka: "Homens de negócio leêm *SG*".

Alexandre A. Sassaki
Tamandaré - SP

Marcelo A. Gomes
Rio de Janeiro - RJ

Alan A. M. Corrêa
Wenceslau Braz - PR

Paulo H. S. Oliveira
São Paulo - SP

Gildo D. de Souza Jr.
Aracaju - SE

Erik S. Nascimento
Araucária - PR

Camilo d'Assumpção Maia
Aracaju - SE

ZOEIRA DO MÊS

O Alisson Laschuk, de Caxias do Sul, RS, descobriu a real identidade do Tirano-Chefe. Para tornar o desenho perfeito era só tirar esse sorrisinho ■ acrecentar a baba espumante.

Todos da redação (exceto o próprio) adoraram o envelope, que foi batizado de Tyranossaurus Chefex, ou T-Chefex

Akira E. A. Gora

O japa assume seu lado de professor e dá uma grande aula. O mestre é dez!!

Estou de volta e o assunto do mês é **Super SF II** que você viu na *SG* 27. Os de sempre, outra vez, têm uma versão própria do jogo. Nela, Dee Jay virou especialista em artes marciais e não luta Kickboxer. Chun Li perdeu o famoso Spinning Bird Kick. Quase acertaram. Na verdade, *NÃO* perdeu o aéreo. O convencional continua e ficou até mais poderoso: derruba se pegar na saída. Sua magia não foi reforçada, ao contrário, perdeu alcance. O Blanka mais humano só existe no desenho do Paulo (ver envolepe ao lado). Disseram que saiu um sensacional jogo da SNK, **Ninja Shodown**. Outra versão exclusiva dos próprios. Eles atacam em dose dupla. Por favor, se alguém conhecer esse jogo que faça a gentileza de nos enviar. Também queremos conhecê-lo. Há **Samurai Shodown** ou **Samurai Spirits** (nome japonês). Seria o Ninja?

Ninja Shodown???

ONDE O CHEFE DÁ DESCONTO

DTA GAMES /SP
Rua Joaquim Floriano, 864 - Itaim
Tel: (011) 820.1566 ou 820.6921

NBN IMPORT & EXPORT (REVENDA) /SP
Rua Epaminondas Neves, 285 - Sorocaba
Tel: (0152) 33.9715

PLAY GAMES /SP
Rua Madre Cabrini, 299 - V. Mariana
Tel: (011) 575.9730

SCOPE GAMES /SP
Rua Joaquina Ramalho, 1304 - V. Guilherme
Tel: (011) 267.1487 ou 290.9149

SPEED GAMES /SP
Rua Pastor Alberto Augusto, 691 - Sta. Maria - Santos
Tel: (0132) 30.7760

STAR GAMES /PR
Rua Saldanha, 1292 - Bom Retiro - Curitiba
Tel: (041) 338.6818

SYSTEM GAMES /SP
Rua Greenfield, 248 - Ipiranga
Tel: (011) 272.7410

GAME HOUSE /RJ
Rua Teresa, 1515 lj. 147 - Petrópolis - Tel: (0242) 31.1392
Rua 16 de Março, 388 - Petrópolis - RJ - Tel: (0242) 31.1352
Av. Maestro Paulo e Silva, 400 Lj. 377 - Shopping Ilha Plaza

TARGET /GO
Av. R 1, 195 - Setor Oeste - Tel: (062) 291.1607

TOYS ELECTRONICS -
Shopping Eldorado - Av. Rebouças 3970 - 1º subsolo loja 1008 - Tel: (011) 814.0455 e 815.5649 - São Paulo - SP

ASSISTÊNCIA TÉCNICA

MANIAC GAMES /SP
Rua Domingos de Morais, 211 2º andar SI.3 - Paraíso
Tel: (011) 549.2816

DIGITEC - AUTORIZADA TECNOFAX /RN
Av. Eng. Roberto Freire, loja 44 - Shopping Cidade Jardim Natal Tel: (084) 277.5935 ou 231.9258

CAMPANHA ESPORTE NÃO É DROGA - PRATIQUE!

GANHE GRÁTIS

ESTE ADESIVO, E ENTRE VOCÊ TAMBÉM NESTA CAMPANHA

PARA GANHAR ESTE, ADESIVO, ESCREVA PARA:
MACK COLOR - Etiquetas Adesivas Ltda.
Rua Francisco Marengo, 339 - TATUAPÉ
CEP 03313 - 000 - Fone: (011) 941-4499

QUANTIDADE LIMITADA

OBS.: Favor mandar anexo 1 envelope com selo e enviaremos o adesivo

CLUBE DO CHEFE

"THE NEXT LEVEL"

Piratearam até o Chefe!!!!!

Venho fazer uma grave denúncia: Eu, o Chefe, estou sendo vítima da pirataria. Antes, apenas os cartuchos eram pirateados. Agora, eu! As bancas de jornal estão vendendo uma coleção de adesivos com personagens célebres como Chico Bento, Bob Cuspe, Snoopy, o Curinga, e outros. Entre eles, estou eu. Fiquei furioso. A redação foi atrás dos piratas. Mas não adianta. O mesmo se deu com Madonna, Pelé e Xuxa. Chegar em mim era questão de tempo. Mas não esqueçam: o Chefe legítimo, com manual de instruções e tudo, vocês só encontram na ***SG***. Não aceitem imitações!

Inadmissível tamanho insulto. Eu, o Chefe, o paladino dos jogos da Sega, junto com esse nintendista peçonhento do Mario. Obrigado Juliana Sassi, 6, gracinha, por ter alertado a gente!

Mega Cores

A Psygnosis conseguiu 4096 cores simultâneas no Mega Drive (hoje são 64)! A técnica tem o nome de HAM (hold and modify). Ninguém sabe qual o primeiro jogo a usá-la.

Sega CD vem aí

A Tec Toy aposta alto na tecnologia! Tanto que em breve o Sega CD versão nacional estará no mercado, por cerca de US$ 500. Entre outros, os primeiros títulos serão **Night Trap, Make my video INXS, Final Fight CD** e **Batman Returns**.

Banho de sangue

Mortal Kombat para Mega ou **Mortal Kombat** para Super Nes? Qual das duas versões seria o melhor? - eis a questão que abala a rapaziada do videogame. Essa polêmica está prestes a acabar, e tudo indica que foi a Sega quem levou vantagem. A versão para Sega-CD - com vozes originais, sangue e tudo o mais que qualquer jogador que conhece o original dos arcades tem direito - está com seu lançamento prometido para muito breve. Puro arraso, não leitores? Quem ainda não tem vai querer um Sega-CD, só por este jogo. Até o mês que vem!

Night Trap *é um dos prediletos do Chefe*

NOVA CULTURAL

Fundador
VICTOR CIVITA (1907-1990)

Diretoria
Iara Rodrigues, Armando Dal Colletto, Walter Thomé, Shozi Ikeda

SUPERGAME
ANO 2 · Nº 28 · NOVEMBRO DE 1993

REDAÇÃO
Diretora Editorial: Iara Rodrigues
Editor: Matthew Shirts
Chefe de Arte: Hamilton M. Fernandes
Assessor Editorial: Fabio Pedersen Pancheri
Editoração Eletrônica: Verônica Naomi Kaibara e Estela A. S. Squaris
Assistente de Arte: Maria Cristina Braga
Secretário de Produção: Walmir Dionizio

Consultores (textos): *Marcelo Camera, Marcelo Morales, Márcia Maresti Lima,*
Consultores (jogos): *Akira Suzuki, Fabiano Ricardo Ximenes, André Luis A. Cingano, Cássia Blaisi Oliveira,*
Consultor (fotos): *Antonio Rui*
Ilustrações: *Valentin Keppk, Dilvacy M. dos Santos*

MARKETING
Gerente: José Renato D. Aguiar
Gerente de Produto: Henri Zetune
Assistente de Marketing: Roberto Carnicelli
Propaganda e Promoção: Carlos Eduardo Guido, Ione Fabiano, Hiroko Sassaki

PUBLICIDADE
Diretor: Walter Thomé
Gerente: Paulo P. P. A. Prado
Supervisor: Antonio Cestaro
Coordenadora: Ane Shirley M. Ramos
Contatos: Fabiana F. do Amaral Kerr, Josy Peres
Marketing Publicitário: José Renato D. Aguiar

Diretora responsável: Iara Rodrigues

SUPERGAME é uma publicação mensal da Editora Nova Cultural Ltda **Redação e Correspondência:** Al. Min. Rocha de Azevedo, 346, 8º andar CEP 01410-901 - São Paulo, Brasil. **Telefones:** Central de Atendimento: (011) 851-3111; Fax: (011) 282-7003;**Telex:** (011) 31747; Redação: (011) 851-3644, ramal 255; Caixa Postal: 9442 - SP - CEP 01051; Publicidade: (011) 851-3644, ramal 263. Distribuição Portugal: Distribuidora Jardins de Publicações Ltda., Quinta do Pau Varais, Azinhaga dos Fetais, 2685 Camarate, Lisboa, telefone: 947-2542

Distribuído com exclusividade no Brasil pelo DINAP S/A Distribuidora Nacional de Publicações. A/C Números Atrasados Caixa Postal Nº 2505 CEP 06053-990 Telefone: (011) 810-5001, ramais 213 e 214.

ISSN 0104-2033

Super Legal só SUPER GAMES

Venda, Locação e Super Promoções

Av. Fernandes Lima, 3700 Loja 03
CEP: 57050-000 **Maceio AL.**
Tel.: (082) 241-8133

BRAS. SUL I
SCLS 106 Bloco C Loja 11
CEP: 70345-530 **Brasilia DF**
Tel.: (061) 242-0177

BRAS. SUL II
SCLS 410 Bloco C Sobreloja 17
CEP: 70276-530 **Brasilia DF**
Tel.: (061) 242-8512

BRAS. NORTE
SCLN 215 Bloco C Loja 19
CEP: 70874-530 **Brasilia DF**
Tel.: (061) 347-8281

BRAS. NORTE II
SCLN 307 Bloco B Sobreloja 101
CEP 70348-020 **Brasilia DF**
Tel: (061) 274-8547

R. Pref. Chagas, 131 Loja 07
CEP: 37701-010 **Poços de Caldas MG**
Tel.: (035) 721-9894

Av. Serzedelo Correa, 880
CEP: 66025-240 **Belem PA**
Tel.: (091) 223-5701

GALERIA MANHATTAN CENTER
R. Manoel Clementino, 1018 - Loja 14
CEP: 56300 **Petrolina PE**
Tel.: (081) 992-1125

Rua Cândido Hartmann, 1100 Loja 01
CEP: 00710-570 **Curitiba PR**
Bairro Champagnat

GALERIA SAN CARLOS DE BARILOCHE
R. Cel. Niederauer, 1565 Sala 08
CEP: 97015-123 **Santa Maria RS**
Tel.: (055) 222-7279

R. Des. Arno Hoeschl, 81 Loja 02
CEP: 88015-620 **Florianópolis SC**
Tel.: (0482) 22-1347

Av. Barão de Itapura, 2365
CEP: 13020-431 **Campinas SP**

R. Verbo Divino, 954
CEP: 04719-001 **São Paulo SP**
Tel.: (011) 548-4902

SHOPING CENTER IGUATEMI
Av. Brig. Faria Lima, 1191 Al. Serv. 3º Piso
CEP: 01451-001 **São Paulo SP**
Tel.: (011) 816-6998

Av. Nova Cantareira, 3230
CEP: 02341-001 **São Paulo SP**
Tel.: (011) 203-1597

Av. Higienópolis, 195 Loja 23
CEP: 01238-001 **São Paulo SP**
Tel.: (011) 34-3175

Rua Aparaju, 09
CEP: 03127-020 **São Paulo SP**
Tel.: (011) 215-3198

HIPERMERCADO CÂNDIA
Av. Tucuruvi, 02 Box 07
CEP: 02304-000 **São Paulo SP**
Tel.: (011) 204-5842

BREVE INAUGURAÇÃO **PORTO ALEGRE**

Games e Multimídia

Acer BRASOFT NEO·GEO PCI AMIGA NINTENDO TEC TOY

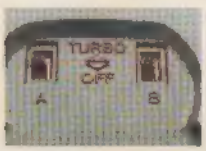
FRANCAP
FRANCAP SISTEMAS DE FRANCHISE S/A

SE VOCÊ QUER SER FRANQUEADO OU TRANSFORMAR SUA LOJA EM UMA SUPER GAMES: LIGUE AGORA
Tel:(011) 824-9588 FAX: 66-4777

TURBO JET CONTROL

VOCÊ VENCE COM UMA MÃO NAS COSTAS

*Reparou como seus inimigos estão cada dia mais sofisticados? Você precisa de uma arma mais poderosa que eles: **Turbo Jet Control**, um joystick tão completo e confortável que você joga com uma mão só. É muito mais preciso, ágil e cheio de recursos. No meio de tanta tecnologia, a Dynacom não ia deixar você na mão:*

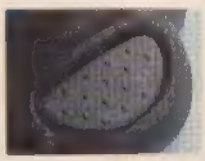


Turbo programável
Chaves para programar a função Turbo de forma independente nos botões A ou B, com capacidade para 10 disparos por segundo.

Eixo de alta resistência
Confeccionado em material plástico de alto impacto e elasticidade, testado para suportar acima de 10 milhões de movimentos.

Ventosas removíveis
Permite a fixação da base em superfícies lisas, possibilitando ao jogador o uso de uma mão só.

Mantas anti-derrapantes
Exclusivas mantas anti-derrapantes para garantir a firmeza da base na mão do jogador, mesmo nas jogadas mais radicais.



Botões adicionais de disparo A
Projetados para destros e canhotos, permitindo a divisão das funções dos botões de disparo para jogar com as duas mãos.

Saída para fones-de-ouvido estéreo
Função exclusiva para o console Dynavision 3 Radical, permitindo o uso de fones-de-ouvido estéreo.

Procure a cor da faixa da embalagem de acordo com o seu console.

- TJC-1 para Dynavision 2 e 3 e HandyVision
- TJC-2 para Nintendo Americano* (NES)
- TJC-3 para Phantom System*, Turbo Game* e Hi-Top Game*
- TJC-4 para Master System*

DYNACOM
A Dynacom é fera.

* Marcas Registradas de terceiros não representados e sem vínculo comercial com a Dynacom.